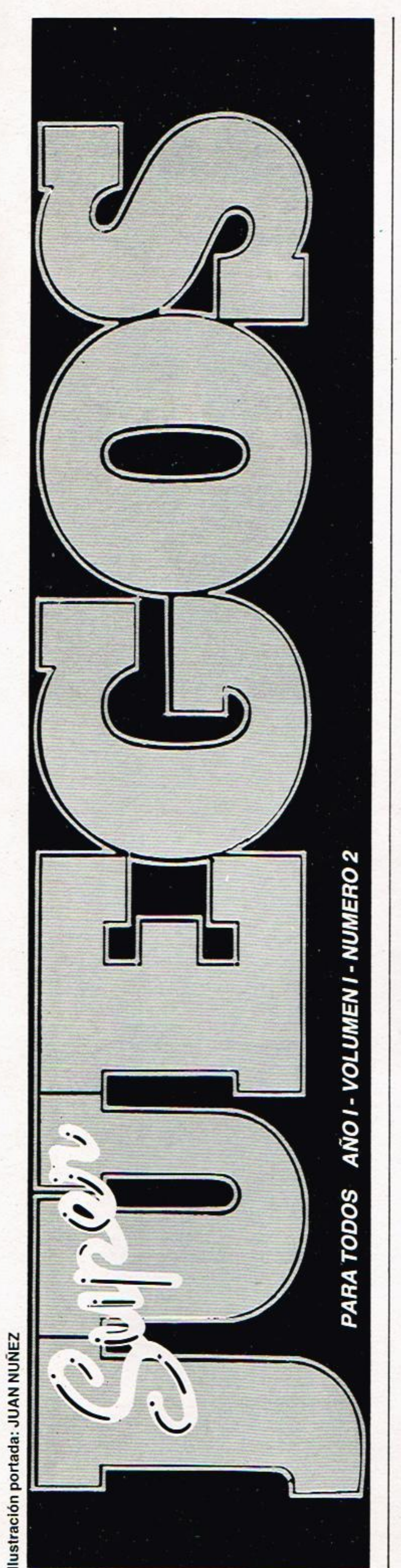

Super
JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I - VOLUMEN II - N.º 2 - 175 pts.
VIDEOGAMES
POPEYE
ZAXXON
PHOENIX
MAH-JONG
EL OCIO DEL IMPERIO
“SEVERIANO”
UN JUEGO OBSEQUIO
¡GRATIS! JAKEKA
EL “SUPLE” DE PASATIEMPOS
1
¡GRAN CAMPEONATO PARKER!
CON FABULOSOS PREMIOS

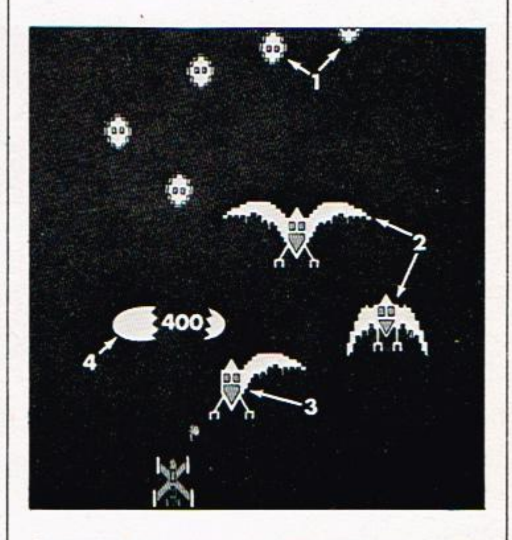


PON A PRUEBA TU IMAGINACION
BASIC-G
BASIC-I
JUEGOS
FALC
BASIC-F
La mejor forma para conocer los ordenadores
Ordenadores Creativos
m5
El M-5 ofrece más potencia
que cualquier Ordenador
en su categoría. Hay una
aplicación para cada necesidad
Llévate un M-5 hoy, y conocerás
al mejor pequeño Ordenador
que existe
SORD
DATA TRACK
Administración y Ventas:
San Quintin, 47-53. BARCELONA-26
Tel. 347 87 00 - 347 81 33
Télex 97607 TRAK E
Soporte Software:
Muntaner, 200, 5.º 4.ª BARCELONA-36
Tel. 201 33 77 - 201 32 82

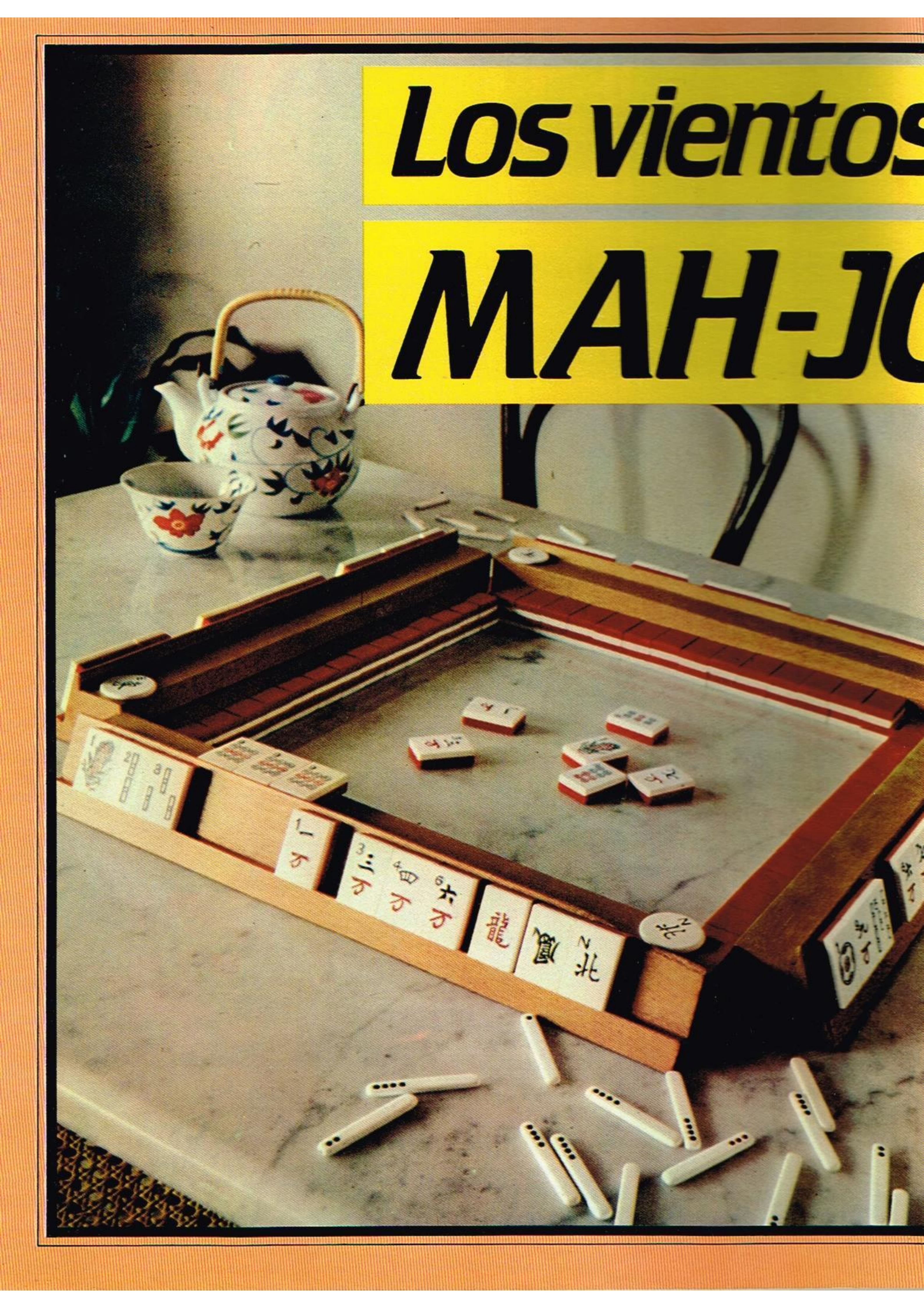


SUMARIO





DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Padua 82, entlo. 1.ª Barcelona-6
Publicidad CENTRO: (91) 259 19 23; NORTE: (94) 447 72 03;
CATALUÑA: (93) 201 44 33; LEVANTE: (96) 352 59 30; ANDALUCIA: (954) 22 82 75.
Fotomecánica y fotocomposición: Unigraf, S.A.
Imprime: Rodher, S.A. Pujadas, 305 - Barcelona-19
D.L. B-827-84


Los vientos
MAH-JO

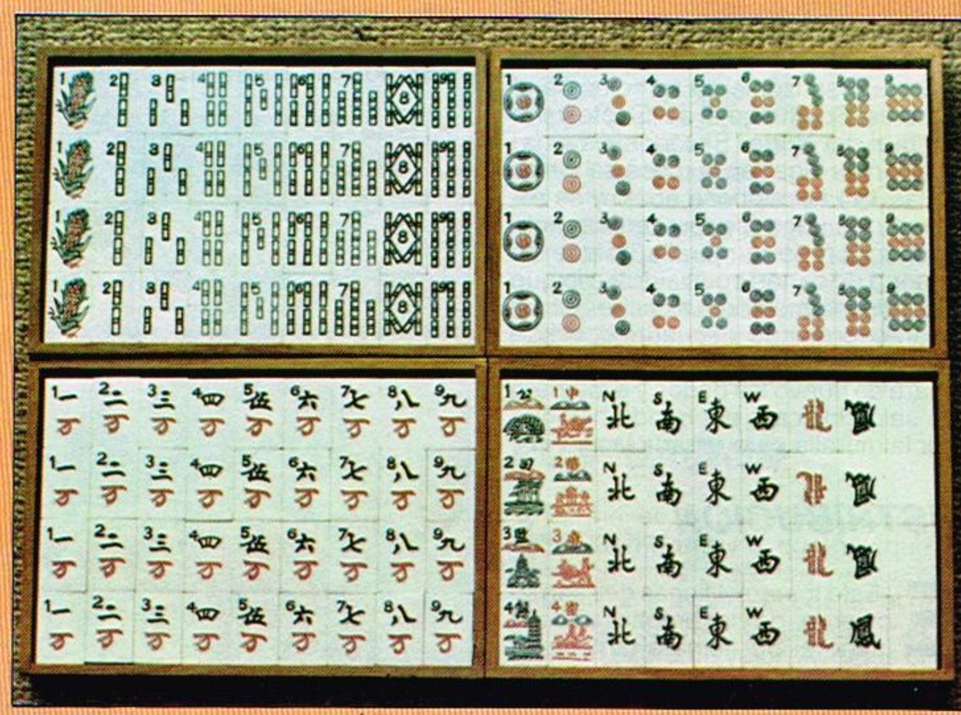
del imperio chino



Por JORGE QUINTANA



El** Mah-Jong, **que en chino significa "yo gano", es uno de los más antiguos juegos de fichas y hasta la caída del Imperio en 1912 estuvo reservado como pasatiempo favorito de la corte imperial. Posteriormente se popularizó difundiéndose por las ciudades chinas primero y por América y Europa después, seduciendo con su magia y su encanto a millones de personas.



Las 144 fichas del Mah-Jong.

El del **Mah-Jong** a pesar de su apariencia realmente complicada, cosa que ocurre con casi todos los juegos de origen chino, podría calificarse como el predecesor de juegos tan sencillos como el gin-rummy o remigio, por lo que cabe advertir que los que conozcáis estos juegos de cartas ya os resultará familiar su objetivo que estriba básicamente en combinar las fichas en forma de escaleras o tríos.

Lo que aquí pretendemos es enseñaros las nociones elementales del **Mah-Jong,** ya que en el mercado pueden encontrarse tratados muy completos que os ayudarán a desarrollar técnicas las más eficaces para convertiros en jugadores avanzados. Con las explicaciones básicas que continuación vamos a dar cualquiera puede comenzar a practicarlo, el tiempo y el análisis de las jugadas hará el resto. Animo pues.

LAS FICHAS

El **Mah-Jong** consta de 144 fichas divididas de la siguiente forma. Tres grandes series cuadruplicadas que van del uno al nueve. Los bambús (ver foto arriba a la izquierda), los discos (ver foto arriba a la derecha) y los carácteres (ver foto abajo a la izquierda). El total de las series es de 108 fichas. Las 36 restantes (ver foto abajo a la derecha) constituyen los honores, los vientos y los dragones. En

la foto se hallan ordenados de la siguiente forma: primero las flores numeradas del 1 al 4 de arriba hacia abajo; luego las estaciones numeradas del 1 al 4 de arriba abajo; después los vientos, del Norte, del Sur, del Este y del Oeste que también se encuentran cuadruplicados y por último los doce dragones rojos, verdes y blancos.

INICIACION DEL JUEGO

Normalmente todos los estuches de **Mah-Jong** están provistos de unos dados que sirven para echar a suertes sobre quien ha de iniciar la partida, que será el "mano" a quien corresponde el viento del Este. También en los estuches de **Mah-Jong** hay unos discos con los vientos señalados, y unos soportes de madera para colocar las fichas. El jugador que haya sacado la mayor puntuación de los dados será el viento del Este, que tomará su distintivo y lo colocará en un s[illegible] bien visible sobre el soporte de madera. A su izquierda se colocará el viento del Sur, luego el del Oeste y por último el del Norte. Situados los jugadores en su lugar en la mesa se tomarán las 144 fichas boca abajo y se removerán. Luego se procederá a la construcción de la muralla, lo que en un juego de cartas equivaldría a lo que se denomina montón. Las fichas se ordenarán formando un cuadro doble de 18 fichas de lado. El jugador Este echará de nuevo los dados y el número que salga indicará por donde hay que abrir la muralla para repartir las fichas.

DISTRIBUCION

El Este tomará 4 fichas del lado izquierdo de la brecha abierta, luego el Sur tomará también 4, luego el Oeste y el Norte y así sucesivamente hasta que cada jugador tenga 12 fichas en su poder. Luego cogerán cada uno por turno otra ficha más y finalmente el Este tomará otra. De esta forma cada jugador tendrá 13 fichas excepto el viento del Este que tendrá 14. El jugador Este, una vez haya seleccionado las fichas según su conveniencia, deberá desprenderse de la ficha sobrante que podrá robar el jugador del Sur o cualquiera de los jugadores de la mesa, según veremos a continuación, en busca de un objetivo determinado. Si esta ficha o las procedentes del desfiche de cualquier jugador no convinieran a nadie deberán tomarse las fichas de la muralla, por orden consecutivo al sentido de la apertura.

FORMA DE CONSEGUIR EL MAH-JONG

Con las 13 fichas que cada jugador tiene en la mano deberá formar: cuatro grupos de tres fichas y una pareja. Estos grupos pueden ser: Escalas (tres fichas correlativas). Tríos (tres fichas del mismo número y clase). Las escalas solamente pueden formarse con fichas pertenecientes a las grandes series (p.e.: 2, 3, 4 de bambú; 5, 6, 7 de disco: 3, 4, 5 de carácter etc.) Y los tríos pueden ser o de grandes series (p.e.: 8, 8, 8 de carácter; 6, 6, 6, de bambú) o de honores (3 dragones rojos, 3 vientos del Sur).



Hemos dicho que el jugador viento del Este se desprende de la ficha que no le interesa para hacer su juego y obligatoriamente, y esto es muy importante en este juego, al desfichar el jugador debe anunciar EN VOZ ALTA CUAL ES LA FICHA QUE TIRA. Ello obedece a una de las reglas más singulares del **Mah-Jong,** que constituye la esencia del mismo. Con un ejemplo aclararemos esta citada regla la de preferencia del "pung" sobre el "chow". Cuando un jugador se desprende de una ficha, la anuncia y la coloca en el centro de la mesa, supongamos que sea el 5 de carácter, si el jugador situado a su derecha la desea para hacer escala deberá decir "chow" (acepto) y mostrar las otras dos fichas que completan la escala que por ejemplo podrían ser el 3 y 4 de carácter o el 4 y 6 de carácter. Sin embargo, si otro jugador desea esta misma ficha para formar un trío deberá decir "pung" (tomo) y mostrar las fichas que lo completan. En el caso de nuestro ejemplo dos cincos de carácter. Estas fichas que se muestran para hacer la combinación deberán permanecer expuestas sobre la mesa o sobre los soportes de los que hablamos. El que pida ficha para hacer trío –siempre respetando el orden de la mano– tiene preferencia sobre el que la solicita para hacer escala. Sin embargo, si le pasa el turno de juego ya no puede reclamar la ficha, por ello como ya he indicado es sumamente importante que cada jugador al deshacerse de una ficha la anuncie en voz alta.

COMO FABRICARSE UN MAH-JONG

La mayoría de estuches de **Mah-Jong** tienen un precio considerable ya que sus fichas suelen ser de marfilina, lo que encarece el coste del juego. También existen estuches con fichas de auténtico marfil y caña de bambú que se consideran piezas de colección e incluso de anticuario. Teniendo en cuenta lo cara que está la vida y no queriendo privar a nuestros lectores de un entretenimiento tan notable, SUPER JUEGOS te ofrece la oportunidad de fabricar tu propio **Mah-Jong,** por un precio realmente ridículo. Para ello bastará que compres 4 barajas de cartas españolas que tengan el mismo dibujo en el reverso. Hay barajas españolas que valen menos de cien pesetas.

Con el palo de oros del 1 (as) al 9 de las cuatro barajas, obtienes las 36 equivalentes a la gran serie de discos.

Con el palo de bastos del 1 (as) al 9 de las cuatro barajas, obtendrás las 36 equivalentes a la gran serie de bambús.

Con el palo de espadas del 1 (as) al 9 de las cuatro barajas obtendrás las 36 equivalentes a la gran serie de caracteres.

Y los 4 dragones rojos pueden ser los 4 caballos de oros.

Los 4 dragones verdes pueden ser los 4 caballos de bastos.

Los 4 dragones blancos pueden ser los 4 caballos de espadas.

Con los 4 reyes de espadas, bastos, copas y oros, puedes hacerlos servir como los 4 vientos del Norte, del Sur, del Este y el Oeste.

Utiliza los cuatro ases de copas en lugar de las 4 flores y los doses como si fueran las estaciones.

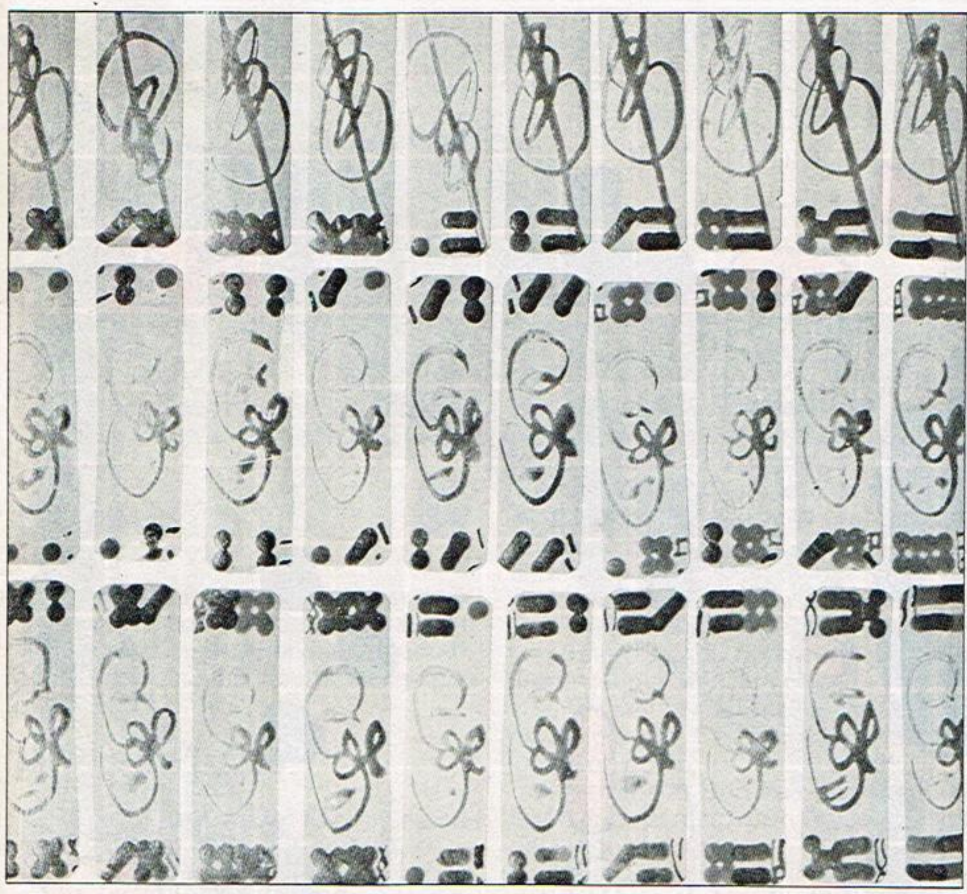
Ya tienes un juego de Mah-Jong económico con el que además puedes jugar a todos los juegos de cartas.

EL FINAL DEL JUEGO

Mediante robos y desfiches sucesivos llegará el momento en que un jugador habrá obtenido los grupos de fichas que indicamos más arriba, así tendremos al finalista. Con un ejemplo más aclararemos este punto. Supongamos que un jugador tiene 4, 5, 6 de disco; 7, 7, 7, de carácter, un trío de vientos del Este, 3, 3, 3 de bambú y un dragón rojo. Le falta pues un dragón rojo para acabar pues para finalizar hay que hacerlo con 14 fichas combinadas. Si su compañero lo desficha o él roba ya tenemos el ganador.

OTRAS NOCIONES A TENER EN CUENTA

Hay otros juegos posibles o combinaciones a efectuar en el **Mah-Jong.** Una de ellas es en **kang** que se forma con cuatro fichas iguales. Sin embargo, una de las cuatro deberá permanecer boca abajo ya que las combinaciones tal como hemos indicado deben ser obligatoriamente de tres fichas.



Antiguas fichas de Mah-Jong.

Respecto a las fichas llamadas honores, es decir las flores y las estaciones, no cuentan a la hora de hacer **Mah-Jong,** tan sólo sirven para obtener puntuaciones adicionales con las que valorar más el juego. De modo que cuando un jugador roba de la muralla una de estas fichas de honores –tal como sucede con los treses rojos en la canasta– deberá mostrarla y robar otra ficha que sea apta para las combinaciones deseadas.

Cuando se termina una partida los vientos cambian en rotación hacia la derecha, esto tiene una importancia capital pues quien posee el viento del Este llamado también mandarín, cobra y paga doble sus puntuaciones.

Cuando el jugador dice "pung" o "chow", tal como hemos indicado debe mostrar las fichas que completan el juego y dejarlas expuestas a la vista de los demás jugadores. Las combinaciones expuestas en la mesa valen sólo la mitad que las combinaciones ocultas.

Una partida puede declararse nula cuando en la muralla quedan 14 fichas y ninguno de los jugadores ha cantado **Mah-Jong.**

Para compensar las puntuaciones entre aquellos jugadores que no han hecho **Mah-Jong,** deberán compensarse los puntos de diferencia existentes entre ellos. Por ejemplo. Supongamos que quien ha ganado ha sido el viento del Este y que el Norte cuenta 20 puntos, el Sur 16 y el Oeste 8. Deberán compensarse las diferencias de modo que el Norte cobra 4 puntos del Sur y 12 del Oeste. Y el Sur cobrará 8 puntos del Oeste.

PUNTUACION

Esta es la parte más difícil del **Mah-Jong** y la que hay que tener más presente, ya que contrariamene a lo que sucede en el remigio o gin-rummy, cada combinación tiene un diferente valor. Además el valor total de los juegos puede doblarse una, dos, tres y cuatro veces según los honores que se tengan en la mano a la hora de hacer **Mah-Jong.** Sin embargo, esta parte del juego requiere ya una tabla contable de las que se encuentran en los reglamentos o tratados de este hermoso juego. Nosotros sólo vamos a explicar la tabla básica con la que cualquiera puede iniciarse en este singular entretenimiento.

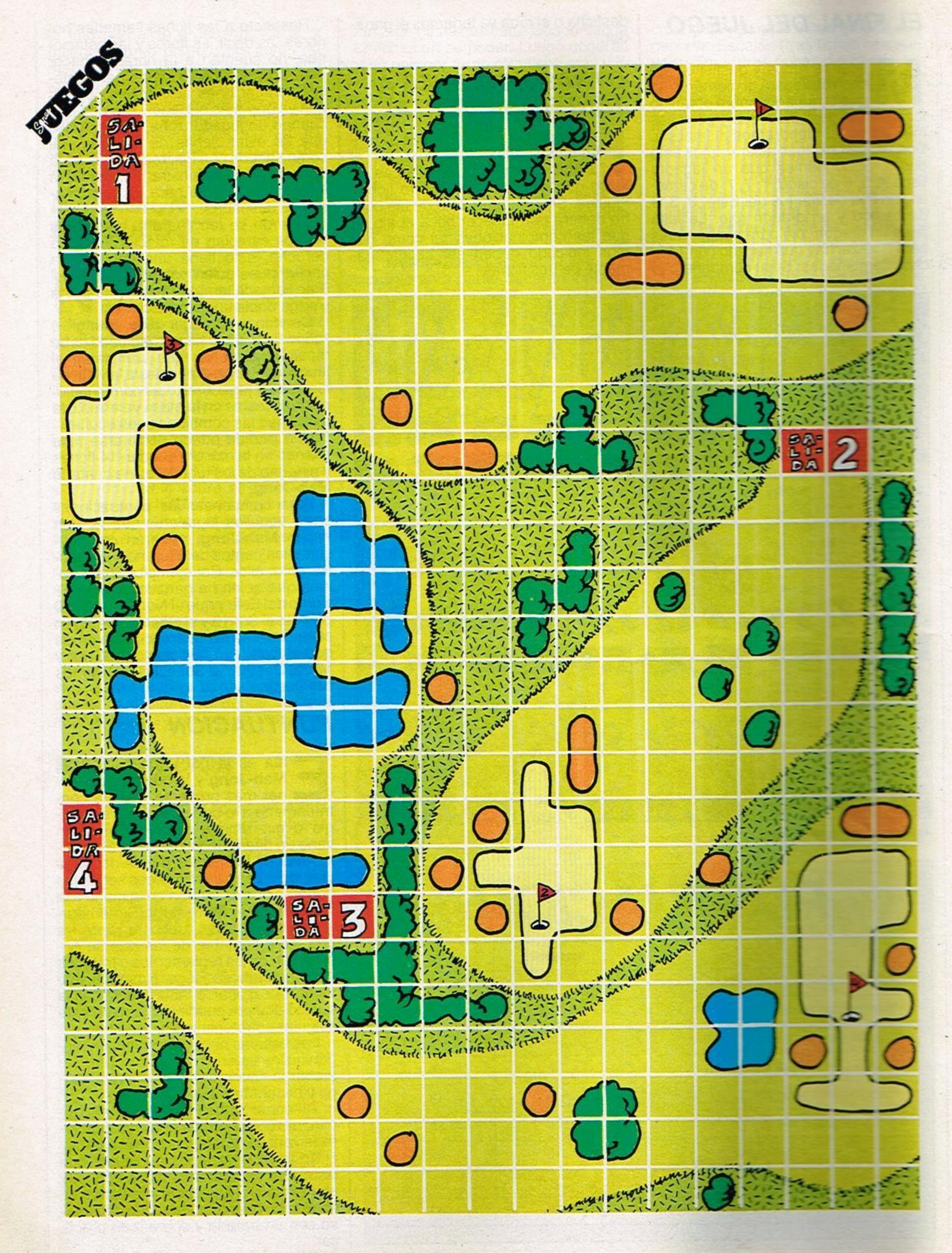
Las escalas normales no tienen ningún valor estén o no expuestas, sin embargo sirven para completar el juego y hacer **Mah-Jong.**

Tal como hemos dicho el viento dominante cobra y paga doble ya que tiene la ventaja de ser mano de la partida.

No nos cansaremos de repetir que las nociones aquí apuntadas son muy elementales. Quien esté interesado en este apasionante juego deberá hacerse con un tratado y sobre todo practicar.

PUNTUACION

	expuesto	en mano
Pareja de vientos o dragones	0	2
Trío de gran serie (2 a 8)	2	4
Trío de gran serie (1 y 9)	4	8
Trío de vientos y dragones	4	8
Kang de gran serie (2 a 8)	8	16
Kang de gran serie (1 y 9)	16	32
Kang de vientos o dragones	16	32
Honores (cada uno)	4	0
Escala real del 1 al 9 de la misma serie	32	64


SA-
LI-
DA
1
SA-
LI-
DA
2
SA-
LI-
DA
3
SA-
LI-
DA
4

S·E·V·E·R·I·A·N·O

Un modo muy divertido de jugar al golf en casa, sobre la mesa, con el estilo de los grandes campeones. Para dar buenos golpes y ganarle al aburrimiento.

Equipo

- Dos "pelotas" (fichas).
- Dos dados.
- Papel y lápiz.
- Un tablero que representa un campo de golf y que te regala SUPER JUEGOS.

Objetivo

Este es un juego para dos jugadores. Cada uno de los cuales ha de procurar completar el recorrido de cuatro hoyos con menos golpes que el otro.

Modo de jugar

Punto de partida: El primer jugador (se elige por sorteo), pone su pelota en cualquiera de las dos casillas de que consta el punto de partida n.º 1. Seguidamente tira los dados y mueve su pelota en diagonal, horizontal o verticalmente, según le convenga, pero siempre en línea recta. El número de casillas que se recorre puede ser:

- La suma de los dos dados.
- El número de uno de los dados.
- La diferencia entre los dos dados.

El segundo jugador realiza la misma operación.

Advertencia: Cada jugador tiene que escoger la casilla de su punto de partida **antes** de tirar los dados.

Cada tirada es un golpe.

Camino del hoyo: Una vez que ambos jugadores han dado sus respectivos golpes de salida, **continúa aquél que está más lejos del hoyo** correspondiente y seguirá dando golpes hasta que rebase a su oponente.

En el green: Cuando el jugador llega al **green** (áreas de un verde claro que rodean los hoyos), antes de jugar tiene que escoger si lo hace con un dado o con un "putter".

– Dado: tiene que llegar al hoyo con un número exacto y recordar que cada tirada cuenta como un golpe.

– "Putter": se mueve la pelota una casilla por vez. Cada movimiento equivale a un golpe.

Advertencia: Una vez elegido "putter" o dado el resto del hoyo se lo juega del modo escogido.

Hoyo: Una vez que se ha jugado el Primer Hoyo, se cuentan los números de golpes efectuados y se apuntan en un tablero de puntuación. Seguidamente se inicia el juego del Segundo Hoyo, dando el primer golpe al jugador que ganó el hoyo anterior. En caso de empate sale el jugador que salió primero en el hoyo precedente.

Los Hoyos tercero y cuarto se juegan de la misma manera y gana el que ha dado menor número de golpes.

Muerte súbita: Como en el tenis se juega en caso de empate. Ambos jugadores vuelven al punto de partida del Primer Hoyo, ganando el primero que lo alcanza.

Obstáculos: Son numerosos y en cada caso hay que tener en cuenta las siguientes reglas:

– **Arena** (manchas amarillas). Se tira el dado y se mueve normalmente. **Golpes fallidos** son el 2, 3 y 4 (añaden un golpe), y 5 y 6 (añaden dos golpes), de modo que siempre conviene tirar los dos dados al mismo tiempo.

– **Tapón.** Un jugador no puede tirar al mismo sitio o sobre la pelota de su rival. A veces conviene tirar un golpe corto para "tapar" la línea de tiro del otro y obligarlo a tirar en otra dirección.

– **Bosque.** No se puede tirar la pelota al bosque o por encima de él.

– **Agua.** Si la pelota cae al agua el jugador es penado con dos golpes y juega el próximo tiro desde el último cuadro por encima del cual pasó la pelota antes de entrar en el agua.

– **Límites.** No se pueden traspasar los límites del green en el cual se está jugando.

Ampliación del juego

Los jugadores, de común acuerdo, pueden ampliar el número de hoyos a jugar estipulando las variaciones que estimen más interesantes. ¡A dar buenos golpes campeones!

TABLERO DE PUNTUACION

HOYO	PAR	JUGADOR	JUGADOR	JUGADOR	JUGADOR
1.º	4				
2.º	3				
3.º	4				
4.º	5				

ZAXXON

ColecoVision
Consolas: ColecoVision, ATARI e Intellivision.
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

Tú eres un guerrero espacial cuya misión es destruir al peligrosísimo robot Zaxxon, dueño de un inmenso imperio y terror de toda la Galaxia. El valiente que se decida a enfrentarse a él cuenta con una pequeña nave, semejante a los bippers de la serie "Galáctica". Esta nave tiene un límite de energía, por lo que debes ir con cuidado y mirando de vez en cuando el medidor del combustible, que está en la parte inferior de la pantalla. La altitud la puedes comprobar en la parte izquierda. Es muy importante saberla porque a veces tendrás que remontarte para salvar los muros del cuartel general de Zaxxon. La bienvenida te la darán unas escuadrillas lanzamisiles. Tienes que tratar de destruirlos o esquivarlos para que no te eliminen y seguir avanzando.

Después de sobrepasar los muros tienes que descender casi a ras del suelo para eliminar los nidos de ametralladoras y los tanques verdes de combustible, ya que haciéndolo cargas tu propio depósito. Tienes que tener mucho cuidado con las rampas de misiles, que parecen unos agujeros negros sobre la superficie. Seguidamente aparece una escuadra de robots, en perfecta y cambiante formación. Una vez que los has superado sales otra vez al espacio para enfrentarte al escuadrón insignia del que es muy difícil escapar. Cuando estás a su misma altitud y dirección suena un aviso y en la punta de tu nave hay un destello.

La fase que continúa es la del temible Zaxxon. Aquí te ves cara a cara con él y es muy difícil de destruir. Sólo tiene un punto débil. El truco consiste en dispararle al costado donde tiene el misil mortal. Si consigue dispararlo ya te puedes considerar muerto, a no ser que tengas la suerte de alcanzarlo con tu láser. Es inútil esquivarlo, pues sigue tu estela de calor. Pero te repito, las posibilidades de ser un nuevo Capitán Apolo son cero. De todas maneras si logras destruir a Zaxxon el juego empieza otra vez con mayores dificultades y nuevas trampas.

Zaxxon tiene cuatro niveles de dificultad y el diseño es fantástico, lo mismo que el color. Tienes la sensación de relieve y profundidad porque es un juego tridimensional. Hasta escuchas cuando tu nave sube y baja. ¡Suerte capitán!

MASTER BUILDER

(Constructor)
Spectravideo
Consola: Atari
Mandos: Palanca
Jugadores: 1

Prepárate para ser un arquitecto muy famoso. Para serlo tienes que superar algunos obstáculos y construir los distintos edificios que te aparecerán en pantalla en cuanto hayas movido el mando "game reset" y que permanecerán durante cinco segundos. ¡El tiempo es oro! ¡Aprovéchalo!

Los ladrillos para empezar a construir el primer edificio los hallarás en unos almacenes que están en cada extremo de la pantalla. Para cuando tengas que colocar los ladrillos en las hileras superiores cuentas con una escalera. Como ves todo parece muy fácil, pero cuando menos te lo esperas aparece un perro rabioso con la intención de morderte. Tú puedes evitarlo saltando, pero si te muerde habrás perdido la oportunidad de escapar en helicóptero cuando hayas acabado la construcción. Otro de los peligros es un niño muy travieso, una especie de Jaimito, que no tiene otra cosa que hacer que quitarte la escalera cuando estás arriba para que recibas un buen golpe. Otros peligros son los rayos de la tormenta imprevista, que si te dan te dejan frito. Tienes cuatro oportunidades para hacer tu carrera de constructor, según los puntos que consigas podrás llegar a ser aprendiz de obras, diplomado, constructor titulado o maestro de obras. Tienes que tener mucha paciencia y hacerlo muy bien, de lo contrario no llegarás ni a paleta.



STONE SLING

Philips
Consolas: Philips G-7000 y G-7400
Mandos: Palanca
Jugadores: 2

Este juego te trasladará a la época medieval, donde no existían ni tanques ni aviones, ni ametralladoras. Te lo digo porque los guerreros que luchan por



Por Caludia Tello Helbling

tomar las fortalezas usan catapultas, con las que conseguirán derribar los gruesos muros. Aquí dos fortalezas se atacan y cada jugador dispara una catapulta, que tiene un lacayo que le coloca las piedras. Entre medio de las dos fortalezas hay un río a través del cual tienes que disparar, calculando muy bien el disparo. Los disparos largos se logran manteniendo más tiempo la palanca en la dirección correspondiente. Los cortos has de tener menos tiempo la palanca en suspenso. Al cabo de un tiempo ya sabrás cuanto aguantar la palanca. Tienes que tener cuidado de no darle a tus propios muros, ya que debes destruir la enemiga y no la tuya. Puede suceder que destruyas también la catapulta enemiga o hieras al lacayo, (o te pase eso a ti), en uno u otro caso hay un tiempo para repararla o curarlo antes de que vuelvan al campo de batalla, tiempo que aprovecharás para seguir disparando. El juego tiene tres niveles de dificultad y los dibujos, aunque estáticos, son muy coloridos. El juego acaba cuando destruyes la fortaleza enemiga y el lacayo iza la bandera blanca. ¡Valiente, defiende bien tu castillo!

POPEYE

PBP Parker
Consolas: Atari, Intellivision, Philips, ColecoVision
Ordenadores: Atari 400/800 – Commodore VIC-20
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

Popeye está enamorado de Olivia, pero tiene que moverse mucho para atrapar los corazones que ella le envía.

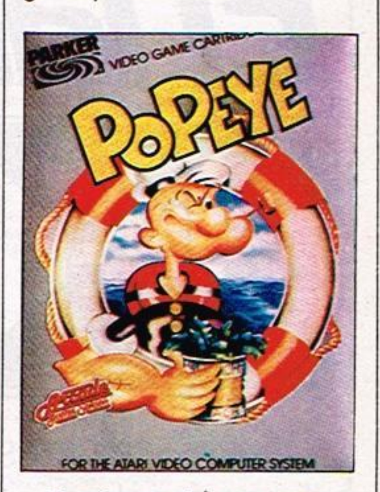
Los personajes que aparecen en pantalla son: Popeye, su novia Olivia, Brutus, su enemigo, y la Bruja Marina, que no se hace ver, pero tira botellas para destruir a nuestro amigo.



La misión de Brutus, que es muy envidioso y celoso, es procurar que Popeye no consiga recoger los corazones de Olivia y que éstos caigan al mar, ya que están en un barco. Si los corazones caen al mar, después de un segundo desaparecen y si Brutus toca a Popeye lo destruye.

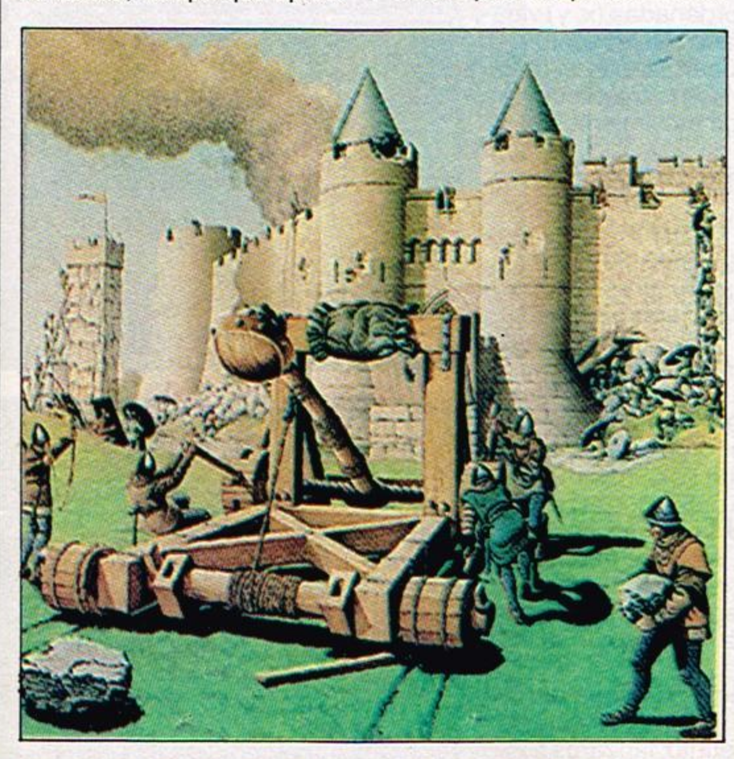
La Bruja Marina es otro personaje malo y, por supuesto, enemiga de Popeye. Sus botellas si alcanzan a nuestro héroe también acaban con él, pero para esto también tiene una buena defensa que son sus puños. Para dar puñetazos tienes que pulsar el botón rojo del mando, calculando muy bien, pues si te adelantas o lo haces tarde lo pasarás mal.

Cuando Popeye se cansa tienes que buscar su lata de espinacas, que aparece en distintos lugares de la pantalla, por lo que nuestro marino tiene que llegar a tiempo. Para cogerla tienes que pulsar el botón como si fueses a dar un puñetazo. En cuanto Popeye haya comido sus espinacas se pondrá rojo y se escuchará una musiquilla muy bonita. Es el momento para darle un puñetado a Brutus y dejarlo fuera de combate. Si puedes coge corazones, porque mientras dura el efecto, ganas puntos extras.



El número de corazones a atrapar son 20 y cada uno representa un ladrillo de la casa del marino. A medida que coge corazones, los ladrilos aparecen en la parte superior de la pantalla. Una vez reunidos los 20 ladrillos, pasas a la segunda fase. En ésta lo que tienes que atrapar son notas musicales, pero en una plataforma diferente, con escaleras y trampolines.

Al atrapar las 20 notas pasas a la tercera fase, en la que Olivia te lanza XXX o besitos. También aquí la plataforma es diferente. Si consigues superar esta fase, vuelves a la primera, aunque las dificultades que hallará Popeye serán mayores. ¡Animo y duro con Brutus!



LOS SUPER DEL MES

1.º Comecocos (Atari)
2.º Q-bert (PBP Parker)
3.º Donkey Kong (ColecoVision)
4.º Defender (Atari)
5.º Tenis (Inntellivision)
6.º Pitufos (ColecoVision)
7.º Popeye (PBP Parker)
8.º Batalla naval (Intellivision)
9.º Super Cobra (PBP Parker)
10.º Planet Patrol (Spectravídeo)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

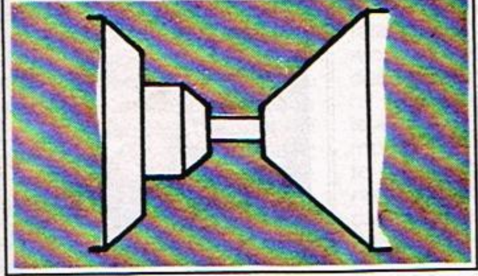
VOTO POR ....

PORQUE ....

NOMBRE Y APELLIDO ....

DIRECCION ....

«DEDALO» El laberinto 3-D



PABLO ONCINA MARIN. (Dep. software de Superjuegos).

"Dédalo" es otro sensacional programa de juego tridimensional ideado por nuestro Departamento de Software, para divertirse en grande con el ordenador Sinclair Spectrum 48K.

Si en el número pasado conseguimos meter el "gusanillo" en los ordenadores de los fanáticos del VIC-20, en este número vamos a enredar a todos los "sinclairianos" en un lío espectacular que pondrá a prueba vuestra serenidad y sentido de la orientación. Se trata de un programa que nos parece de veras bueno y esperamos que os agrade. El resultado demostrará que vale la pena teclear un poco más para obtener un juego interesante y entretenido. Vosotros tenéis la última palabra.

La finalidad del juego consiste en encontrar la salida en un clásico laberinto que se presentará en pantalla de modo tridimensional. Sin moveros de casa podéis recorrer desde el laberinto más sencillo hasta el más complicado, luchando contra el factor "tiempo", con la única ayuda de vuestra capacidad de orientación.

Como en el Spectrum 48 K no hay reloj, lo mediremos en **centones**. La representación tridimensional del laberinto supone una visualización en perspectiva a nivel de nuestros ojos de las paredes, los pasillos, los muros frontales y los corredores laterales, los cuales se "acercarán" a vosotros a medida que vayan avanzando. Todo será como si estuviéramos realmente en un laberinto.

Al inicio del juego el ordenador coloca al jugador instantáneamente en la puerta de entrada, y éste debe hallar la puerta de salida por sí solo. Existe un único camino que lleva de la entrada a la salida, situada en un punto desconocido y diferente en cada jugada. El tiempo asignado para salir airoso de semejante maraña es de 3.000 **centones** cuya equivalencia es de unos cinco minutos aproximadamene. Podéis llegar a la meta muy fácilmente si el laberinto elegido es sencillo. Para ello el ordenador os pedirá al principio de la partida un par de números del 1 al 9 que, a modo de coordenadas (x, y) viene a indicar el tamaño del laberinto en el que queremos jugar: siendo el más pequeño el de 1×1. Los mandos que van a guiar vuestros movimientos son los siguientes:

Tecla del 7: avanzar una posición en el pasaje.

Tecla del 5: girar 90º sobre sí mismo hacia la izquierda. (No nos moveremos de donde estamos, sólo giraremos).

Tecla del 8: girar 90º sobre sí mismo hacia la derecha.

Tecla del 6: girar 180º sobre sí mismo. (Media vuelta).

Tecla R: Sirve para rendirnos, con lo que lograremos ver un plano del laberinto y el camino que llevamos recorrido. Una vez aquí si pulsamos el "espacio" volveremos al juego en el punto donde lo dejamos, siempre que no se hubiese acabado nuestro tiempo. Si por el contrario se agotó, o si pulsamos cualquier otra tecla volveremos al inicio del juego.

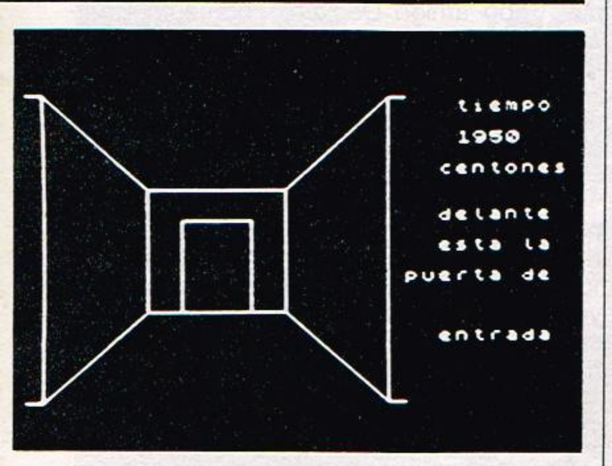
Ahora, si no teméis quedaros perdidos para siempre en un callejón de este misterioso laberinto, lanzaros a introducir este curioso programa en vuestro SINCLAIR SPECTRUM 48K.

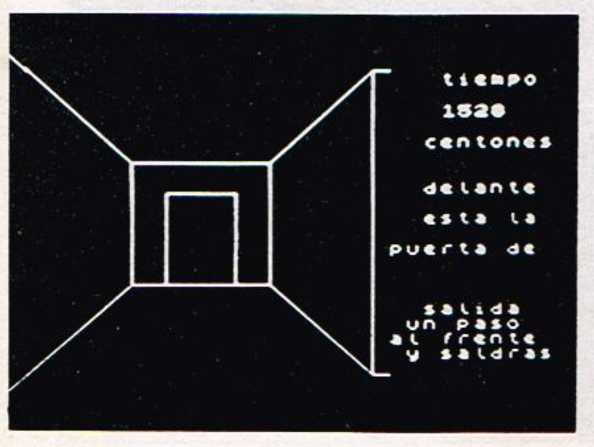


PROGRAMACION

```
5 RANDOMIZE: CLS: CLEAR:LET TT=0:LET R=0:LET YY=0:LET ZZ=0:LET S=0:LET U=0
10 LET VE=0:DIM Z(506):FOR V=1 TO 506:LET Z(V)=1:NEXT V
11 INPUT "DIMENSION X(MAX=9)";A: INPUT "DIMENSION Y(MAX=9)";B
12 LET A=INT(A):LET B=INT(B):FOR K=1 TO 1+(A+1)*2:LET Z(K)=2:LET Z(K+(B+1)*44)=2
: NEXT K
13 FOR K=23 TO 23+(B*2+1)*22 STEP 22:LET Z(K)=2:LET Z(K+(A+1)*2)=2:NEXT K
15 FOR K=1 TO A*B
16 LET X=2*INT(RND*A)+44*(INT (RND*B))+47
17 IF Z(X)=2 THEN GO TO 16
18 IF Z(X-2)+Z(X+2)+Z(X+44)+Z(X-44)=4THEN GO TO 16
19 LET Y=INT(RND*4):IF Y=0 THEN LET Y=-1
20 IF Y=1 THEN LET Y=-22
21 IF Y=2 THEN LET Y=1
22 IF Y=3 THEN LET Y=22
23 IF Z(X+2*Y)=1 THEN GO TO 19
25 LET Z(X)=2:LET Z(X+Y)=2:NEXT K
85 LET Z=3:GO SUB 86:LET Z=4:GO SUB 86:LET AA=C:LET BB=1+INT(RND*4):GO TO 941
86 LET C=INT (RND*(A+1)+1)*2+INT (RND*(B+1))*44+22
88 IF Z(C)=2 OR Z(C)=3 THEN GO TO 86
89 IF Z(C-22)+Z(C+22)+Z(C+1)+Z(C-1)=7 THEN LET Z(C)=Z:RETURN
90 GO TO 86
500 CLS:IF Z(AA-L)=1 THEN PLOT 0,168:DRAW 8,0:PLOT 0,8:DRAW 8,0
501 IF Z(AA+L)=1 THEN PLOT 168,8:DRAW 8,0:PLOT 168,168:DRAW 8,0
502 IF Z(AA-L)=2 THEN PLOT 0,175:DRAW 8,-8:PLOT 0,0:DRAW 8,8:LET R=1
503 IF Z(AA+L)=2 THEN PLOT 168,8:DRAW 8,-7:PLOT 168,168:DRAW 8,7:LET S=1
505 IF Z(AA+N)=2 THEN PLOT 8,168:DRAW 160,0:PLOT 8,8:DRAW 160,0:LET U=1
506 IF U=R THEN PLOT 8,8:DRAW 0,160
507 IF U=S THEN PLOT 168,8:DRAW 0,160
508 LET R=0:LET S=0:IF U=1 THEN LET U=0:GO TO 800
509 PLOT 8,8:DRAW 24,24:PLOT 8,168:DRAW 24,-24:PLOT 168,8:DRAW -24,24:PLOT 168,1
68
510 DRAW -24,-24
518 IF Z(AA+D)=3 OR Z(AA+D)=4 THEN PLOT 72,56:DRAW 0,48:DRAW 32,0:DRAW 0,-48
519 IF Z(AA+D)=4 THEN GO SUB 990:FLASH 1:PRINT AT 16,24;"ENTRADA":FLASH 0
520 IF Z(AA+D)=3 THEN GO SUB 990:FLASH 1:PRINT AT 16,24;"SALIDA":FLASH 0
521 IF Z(AA+D)=3 THEN PRINT AT 17,23;"UN PASO",AT 18,22;"AL FRENTE",AT 19,23;"Y
SALDRAS"
525 IF Z(AA+E)=2 THEN PLOT 32,144:DRAW 24,-24:PLOT 32,32:DRAW 24,24:LET ZZ=1:GO
TO 530
526 PLOT 32,32:DRAW 0,112:PLOT 56,56:DRAW -24,0:PLOT 56,120:DRAW -24,0
527 IF Z(AA+F)<>2 THEN LET ZZ=2
530 IF Z(AA+C)=2 THEN PLOT 144,144:DRAW -24,-24:PLOT 144,32:DRAW -24,24:LET YY=1
:GO TO 535
531 PLOT 144,32:DRAW 0,112:PLOT 120,120:DRAW 24,0:PLOT 120,56:DRAW 64,0:LET YY=2
535 IF Z(AA+F)=2 THEN PLOT 56,120:DRAW 64,0:PLOT 56,56:DRAW 64,0:LET R=9
536 IF ZZ=1 AND R=9 THEN LET ZZ=0:PLOT 56,56:DRAW 0,64
537 IF YY=1 AND R=9 THEN PLOT 120,56:DRAW 0,64
539 IF ZZ=2 AND R<>9 THEN LET ZZ=0:PLOT 56,56:DRAW 0,64
540 IF YY=2 AND R<>9 THEN LET YY=0:PLOT 120,56:DRAW 0,64
541 IF R=9 THEN LET R=0:GO TO 800
542 PLOT 56,120:DRAW 16,-16:PLOT 56,56:DRAW 16,16:PLOT 120,56:DRAW -16,16:PLOT 1
20,120
543 DRAW -16,-16
545 IF Z(AA+H)=3 OR Z(AA+H)=4 THEN PLOT 86,80:DRAW 0,8:DRAW 4,0:DRAW 0,-8
547 IF Z(AA+P)=2 THEN LET ZZ=5:PLOT 72,104:DRAW 8,-8:PLOT 72,72:DRAW 8,8:GO TO 5
50
548 PLOT 72,72:DRAW 0,32:PLOT 80,80:DRAW -8,0:PLOT 80,96:DRAW -8,0:LET ZZ=8
550 IF Z(AA+G)=2 THEN PLOT 96,96:DRAW 8,8:PLOT 96,80:DRAW 8,-8:LET YY=5:GO TO 60
0
551 PLOT 104,72:DRAW 0,32:PLOT 96,96:DRAW 8,0:PLOT 96,80:DRAW 8,0:LET YY=8
600 IFZ(AA+Q)=2THENLET U=7:PLOT80,96:DRAW16,0:PLOT80,80:DRAW16,0:IFZZ=5THENPLOT8
0,80:DRAW0,16
610 IF U=7 AND YY=5 THEN LET YY=0:PLOT 96,80:DRAW 0,16
611 IF U=7 THEN LET U=0:GO TO 800
620 PLOT 80,96:DRAW 16,-16:PLOT 80,80:DRAW 16,16:LET U=9:IF ZZ=8 THEN PLOT 80,80
:DRAW 0,16
621 IF U=9 AND YY=8 THEN PLOT 96,80:DRAW 0,16
622 LET ZZ=0:LET YY=0:IF U=9 THEN LET U=0
800 PRINT AT 1,25;"TIEMPO":LET TT=TT+1:PRINT AT 5,24;"CENTONES":IF TT>3000 THEN
GO TO 965
801 PRINT AT 3,25;3000-TT:LET A$=INKEY$:IF A$="" THEN GO TO 800
802 IF A$="7" THEN GO TO 900
803 IF A$="6" THEN GO TO 950
804 IF A$="8" THEN GO TO 960
805 IF A$="5" THEN GO TO 940
806 IF A$<>"R" THEN GO TO 800
810 GO TO 965
900 IF Z(AA+N)=2 THEN FLASH 1:PRINT AT 6,24;"ACCESO",AT 7,24;"CERRADO":FLASH 0:G
O TO 800
901 IF Z(AA+N)=3 THEN CLS:PRINT AT 10,10;"FELICIDADES":FOR K=0 TO 1000 :NEXT K:L
ET S=9:GO TO 965
902 IF Z(AA)<>4 THEN Z(AA)=5
903 LET AA=AA+D:GO TO 500
940 LET BB=BB-1:IFBB<1THEN LET BB=BB+4
941 GO SUB 980:GO TO 500
950 LET BB=BB+1
960 LET BB=BB+1:IF BB>4 THEN LET BB=BB-4
961 GO TO 941
965 CLS
966 FOR Y=0 TO (B+1)*2:FOR X=1 TO (A+1)*2+1: LET HB=Z(X+Y*22)
967 IF HB=5 THEN PRINT".";
968 IF HB=3 THEN PRINT"S";
969 IF HB=4 THEN PRINT"E";
970 IF HB=1 THEN PRINT" ";
971 IF HB=2 THEN PRINT"▒";
972 NEXT X:PRINT:NEXT Y
973 PRINT AT 21,0;"ENTRADA=E SALIDA=S"
974 LET LV=INT(AA/22):LET LH=AA-LV*22-1:PRINT AT LV,LH;"*"
975 LET A$=INKEY$:IF A$=""THEN GO TO 975
976 IF A$=" " AND S<>9 AND TT<3000 THEN LET TT= TT+100:GO TO 941
977 RUN
980 IF BB=1 THEN LET L=1:LET N=-22:LET C=-43:LET D=-44:LET E=-45:LET F=-66:LET G
=-87:LET H=-88
981 IF BB=1 THEN LET P=-89:LET Q=-110:RETURN
983 IF BB=2 THEN LET L=22:LET N=1:LET C=24:LET D=2:LET E=-20:LET F=3:LET G=26:LE
T H=4
984 IF BB=2 THEN LET P=-18:LET Q=5:RETURN
986 IF BB=3 THEN LET L=-1:LET N=22:LET C=43:LET D=44:LET E=45:LET F=66:LET G=87:
LET H=88
987 IF BB=3 THEN LET P=89:LET Q=110:RETURN
988 LET L=-22:LET N=-1:LET C=-24:LET D=-2:LET E=20:LET F=-3:LET G=-26:LET H=-4:L
ET P=18
989 LET Q=-5:RETURN
990 PRINT AT 8,24;"DELANTE",AT 10,24;"ESTA LA",AT 12,23;"PUERTA DE":RETURN

READY.
```





Rick Deckard investiga

¿QUIEN FUE JACK, EL DESTRIPADOR?

Una nueva y apasionante aventura de Rick Deckard, el viejo "Blade runner", planteada como un juego en el que tú también participas. Tu inteligencia, intuición y astucia te pueden llevar por caminos insospechados. ¡Atrévete!

Por Eduardo Salvatierra

Está decidido –dijo Rick Deckard a su mujer dándole la espalda y mirando de modo ausente hacia el jardín o más allá, hacia la ciudad sumida en la sucia bruma marrón.

–Otra vez me quedaré sola –protestó ella tocando con displicencia las teclas del piano, que sonaron nítidas en el pesado silencio que los rodeaba. Nada había, ni adentro ni en el exterior, capaz de provocar el mínimo ruido. Salvo alguna mosca, no había fauna en el planeta.

–Es posible que en las Colonias interplanetarias haya más movimientos. Me exaspera esta quietud.

–Allí –dijo ella señalando hacia Los Angeles– hay tanto jaleo como siempre... puedes ir y volver.

–Está bien, juguemos una partida de cartas. Si tú ganas me voy a husmear a Los Angeles y si yo gano... me voy a Londres en el viejo HG –propuso Rick, aludiendo a su máquina del tiempo.

–De acuerdo –dijo ella– pero no hagas trampa, como acostumbras.

–Querida, eso no te lo puedo prometer.

Tras unas sacudidas de la fabulosa máquina y un vacío en el estómago, Rick comprobó que el cacharro del tiempo había atravesado una vez más las capas del horizonte temporal, las dimensiones indefinibles de la Eternidad y "atemporaba" en el instante secular previsto por las coordenadas. Observó el visor cronológico: "Londres, 28 de junio de 1889, 20, 31 hs.". Después, aunque le dolía intensamente la cabeza, como le sucedía siempre que realizaba un viaje temporal, bajó del HG. Ya iba adecuadamente vestido y bien provisto de dinero y se dirigió al edificio de Scotland Yard. Si la información que poseía era correcta, Jack el destripador acababa de cometer el cuarto asesinato.

–Señor Deckard –dijo con voz afectada el inspector de Scotland Yard–, como usted comprenderá no estamos en condiciones de darle ninguna ayuda. Ahí tiene esas cartas, pero le aseguro que no le servirán más de lo que nos han servido a nosotros. Vamos, de nada.

El inspector se ajustó el bombín y salió a la lluvia. Su sonido insistente hizo pensar a Rick en la perenne lluvia de Los Angeles del 2030.

–Gracias inspector –murmuró Rick cogiendo las cartas en cuestión.

El último de los crímenes cometido por quien se hacía llamar Jack, el destripador, era tan espantoso como los anteriores. Con extraordinaria precisión había degollado a una hermosa muchacha y extraído sus vísceras. El cuerpo había sido hallado en un portal del barrio de Whitechapel.

Después de analizar superficialmente el material y el método del asesino para destripar a sus víctimas, Rick, aunque procuraría llevarse las cartas a su siglo, pudo determinar entonces dos cosas muy importantes.

–Pues no me dice nada nuevo, querido amigo Deckard –comentó Sherlock Holmes con suficiencia–. Yo también he deducido que el asesino es un hombre culto, pues así lo revelan sus misivas, y también un experto con el cuchillo o –aquí hizo una pausa cargada de intención– el bisturí.

–En efecto, señor Holmes, además hay que considerar la calidad del papel y algunos giros idiomáticos propios de la clase acomodada, empleados en la treintena de cartas escritas por Jack.

–¿Me está sugiriendo, querido señor Deckard, que descarte la idea de un carnicero? ¿Es qué no puede existir algún carnicero culto?

Holmes estaba visiblemente ofuscado por lo que consideraba una impertinencia.

–Señor mío –dijo Deckard ironizando el melifluo trato de Holmes–, bien sabe usted que la reina Victoria no permitiría algo semejante. No obstante, amigo mío, las cartas son las señas de identidad del criminal.

Holmes dio varias chupadas a su pipa con lo que llenó de humo la habitación y Rick se sintió como si estuviera en el mismo centro polucionado de Los Angeles. Ambos se miraron desafiantes, porque los dos tenían conciencia de que aquél era un duelo único de astucia e inteligencia.



ILUSTRACION: CALONGE

Rick Deckard investiga

¿QUIEN FUE JACK, EL DESTRIPADOR

–Por mi método he podido determinar tres nombres muy importantes señor Deckard –afirmó Holmes engolando la voz–. Pero al tratarse de personalidades de alto rango social confieso que no podría acorralarlos para que digan la verdad.

–La verdad no entiende de rangos, señor –sentenció Rick.

Pero el otro no estaba dispuesto a perder protagonismo y continuó.

–El primero se llama George Chapman.

Rick lo miró con suspicacia.

–Ese señor, estimado amigo Holmes, es tan famoso como criminal que no necesita de seudónimos para cometer sus fechorías. Así que está "out". De todos modos, por sí o por justicia, es carne de horca.

–También está el célebre abogado John Druitt –enfatizó Holmes.

–Me parece que comete usted otro error, pues no ignorará usted que el abogado Druitt, antes de que se cometiera el último crimen, apareció flotando en el Támesis.

Rick Deckard parecía muy divertido asediando implacablemente al mítico investigador victoriano. Sherlock Holmes estalló.

–¡Basta ya! ¡Los ojos de Holmes brillaban de ira– ¿Quiere que le diga que soy yo? ¡Pues soy yo! ¡Lo hago porque odio a las mujeres! ¡Odio a ese público de cotorras que esperan que las satisfaga con mi inteligencia!

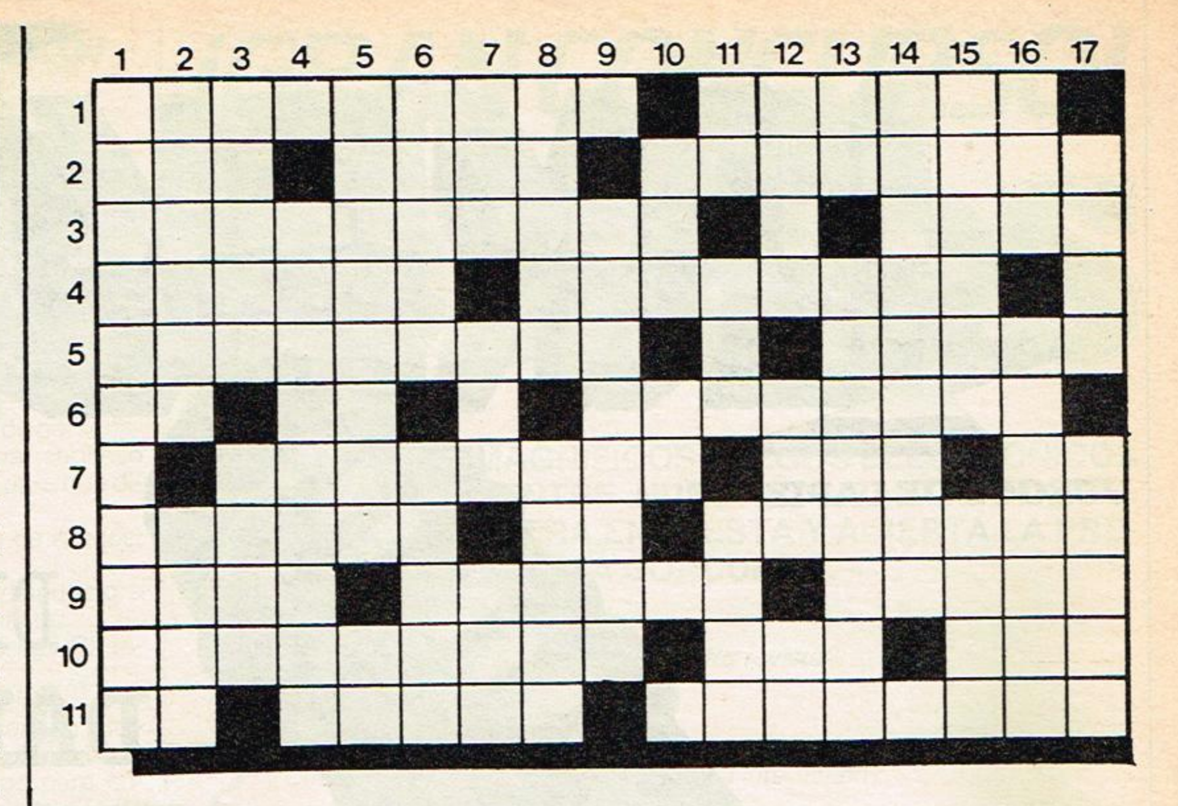
–Convengo con usted, amigo mío, en que a pesar de ser un personaje literario, la realidad y la ficción son parte de un todo –dijo Rick con calculada frialdad–, pero se olvida usted de mencionar a Albert Victor, ese depravado nieto de SM, la reina Victoria y a quien, al parecer, quiere proteger.

–¡Maldito chafardero, déme esas cartas! –gritó Holmes tirándose sobre Rick. Pero éste logró zafarse y correr por las oscuras calles de Londres hasta su HG, aparcado junto a la Torre. Se colocó el casco, marcó las coordenadas y desapareció, llevándose al futuro el secreto de la identidad de Jack, el destripador.

Sin embargo, aquí no termina la aventura, pues tú tienes la oportunidad de elegir un final para ella. Si piensas que Sherlock Holmes pudo ser Jack, el destripador, pasa a la página 59. Pero si crees que el famoso criminal fue Albert Victor, nieto de la reina Victoria, busca en la página 62. Una u otra opción te sorprenderán.


JAKEKA
JUEGOS DE LAPIZ
SOPA
DE LETRAS
DAMEROS
TEMATICOS
ALGEGRAMAS
CRUCIGRAMAS
JEROGLIFICOS
AUTODEFINIDOS
PROBLEMAS DE LO-
GICA, PROBLEMAS
DE AJEDREZ
DAMEROS
COLUMNAS
LOCAS

CRUCI GRAMA



HORIZONTALES:

1) Arísaro, planta arácea. / Hierba poligonácea común en España, cuya raíz se ha usado como tónico y laxante. **2)** Repetición de un sonido. / (Eduardo), compositor francés, autor de *Sinfonía española*. / Palmera de Madagascar, cuyas hojas retienen el agua de lluvia. **3)** Inscripción sobre una cinta o faja, en pinturas o esculturas. / Ruido ligero que hace una cosa al quebrarse. **4)** Reducir a polvo una cosa con el rallo. / Reducir un metal a hilo. **5)** Ensalzar. / Uno de los signos del Zodíaco. **6)** Adverbio de negación. / Terminación de infinitivo. / Ermitaños. **7)** Imitar la voz del gamo pequeño. / Diminutivo cariñoso con que se llamaba a un millonario naviero de origen griego. / Símbolo del calcio. **8)** Acción y efecto de abrazar. / Contracción. / Apreciar, estimar, tasar. **9)** (El sombrero de ---- picos), novela de Alarcón, basada en la popular historia del corregidor y la molinera. / Juego de azar en que se usa una rueda horizontal giratoria, dividida en casillas numeradas. / Generoso, llano, de buen corazón, que perdona fácilmente. **10)** Naturales de Aisén. / Patriarca hebreo, que construyó por consejo de Dios el arca que había de preservarle del diluvio con su familia. / Señora de la casa o familia. **11)** Preposición, poco usada en la actualidad, que significa bajo. / Emperador romano que instauró un régimen de crueldad y en cuyo reinado se verificó la primera persecución contra los cristianos. / Entre los soldados, el que no es militar, en plural.



VERTICALES:

1) Firma del refrendario, en plural. **2)** Planta compuesta, con tallo erguido y flores generalmente azules. / Pujanza. **3)** Derecho pagado por fabricar naipes. / Dios de la guerra en la mitología griega. **4)** Recogiesen la parva trillada en montones. **5)** Pelícano americano. / Símbolo del neón. **6)** Cama ligera para una persona, y más generalmente el de tijera, sostenido por cuatro pies colocados en aspa. / Dejar de vivir, fallecer, perecer. **7)** Cerveza ligera inglesa. / Me precipité. / Que no admite división. **8)** Uno de los puntos cardinales hacia donde está la estrella Polar. / Parte posterior del pie, calcañar. **9)** No reales. **10)** Corroe. / Consonante doble. **11)** Dios del sol entre los egipcios. / Existió. / Tela de algodón semejante al terciopelo. **12)** Objeto volador de origen misterioso y de procedencia extraterrestre que algunos pretenden haber visto en la atmósfera pilotado por seres diferentes a los humanos. / Gran extensión de agua salada. / Escuché, percibí por el oído. **13)** Forma del dativo y acusativo del pronombre de primera persona singular. / Dícese de la uva de hollejo grueso y buena de guardar, en plural. **14)** Relativo a la Antártida. **15)** Tira de cuero que se emplea para asegurar bien la abarca al pie. / Marchaban. **16)** Yerno de Mahoma. / Estaquilla que en el borde de la galera mantenía el remo. **17)** Ciudad de Italia, patria de San Francisco, célebre por los frescos de Giotto. / Superficie comprendida dentro de un perímetro, en plural.

TREBEJO SALTARIN

El movimiento de dicho animal (dos casillas horizontales y una vertical, o viceversa) es el que puede sacarte de este laberinto, palabra nada gratuita, pues en el trayecto encontrarás, a partir de la casilla marcada, una frase de "El laberinto de las aceitunas", de Eduardo Mendoza.

ME	PA	U	BA	PER	TAR	SE
PIES	SA	DES	RA	NA	AL	TO
RA		ME	PUN	GUN	ÑO	ME
PA	TA	PRE		SI	A	GO.

MINIGRAMA

Dezde luego, zabráz zoluzionar ezte cruzigrama, que ez muy fázil.

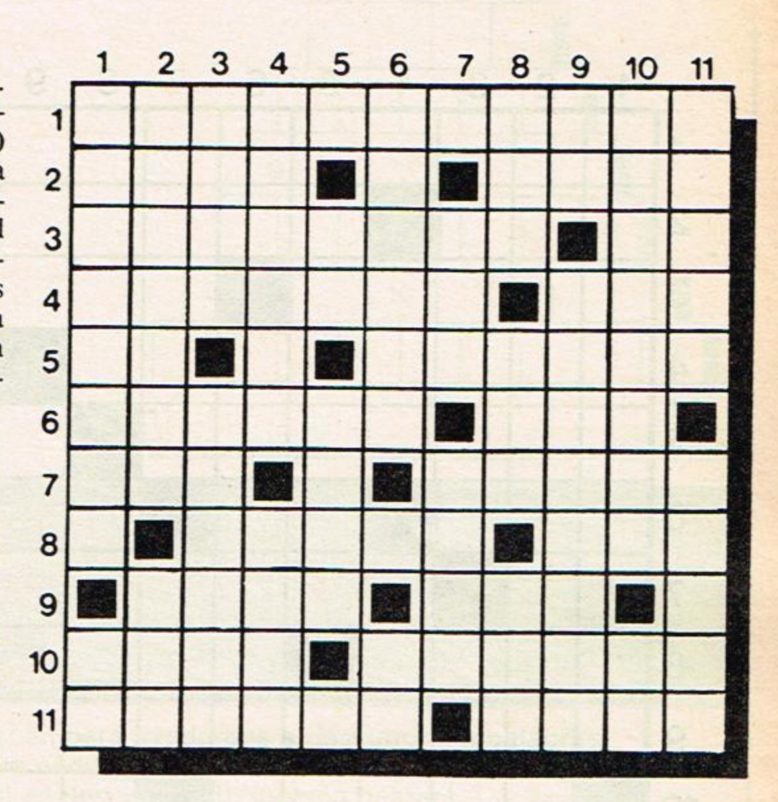
HORIZONTALES:

1) Sacudir o mover continuamente una cosa. **2)** Casualidad. / Levanta. **3)** Hospital donde hacen la cuarentena los que vienen de parajes sospechosos de infección. / El mago de --. **4)** Uno de los Estados Unidos de Norteamérica, conquistado a México en 1848. / Une. **5)** Apócope de mamá. / Sosas, majaderas, tontas. **6)** Erial. / Río de Suiza, afluente del Rin. **7)** Al revés, emperador de Rusia. / Espantoso. **8)** Dardo con ganchos para la pesca de los peces grandes. / Organización de las Naciones Unidas. **9)** Composición musical escrita para una sola voz. / Concedes. **10)** Muy. / Figuradamente, sorprendido en un descuido, error o acción. **11)** Simiente del lino. / Aire canario.



VERTICALES:

1) Que hace zalamerías. / Contracción. **2)** Conturbará, avergonzará. / De este modo. **3)** Nacionalsocialista. / Levantarán las velas, la bandera. **4)** Emite su voz cierta ave. / Forma rizos en el pelo. **5)** Voz que, repetida, sirve para arrullar al niño. / Pala que usan los zapadores o gastadores. **6)** Tela de lino o cáñamo. / Símbolo químico del calcio. **7)** Insignia. / Va. **8)** A vueltas con la insignia. / Al revés, apócope de tanto. / Al revés, levanta. **9)** Artículo determinado masculino. / Arriesgadas. **10)** Dieron golpes violentamente. / Ofrece, entrega. **11)** Orígenes o linajes. / En euskera, agujeros, guaridas.



LAS SILABAS

Combina las siguientes sílabas de modo que puedas leer en la cuadrícula una frase extraída de *Debajo del Jardín,* de Graham Greene.

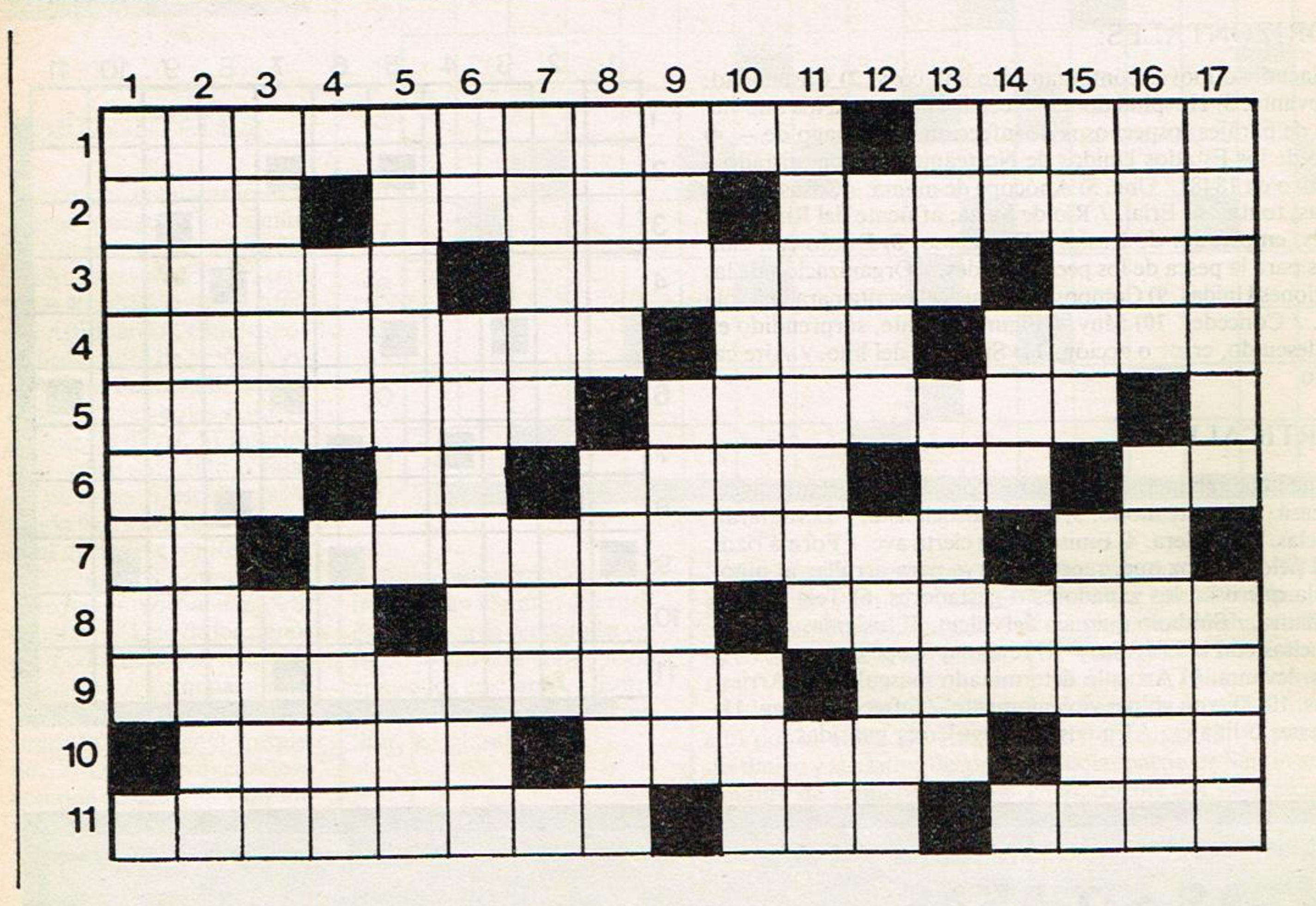
A
A
A
AL
AN
BAN
BÍ
BÍ
CO
DE
DO
DO
DO
DO
EL
EM

EN
HA
HA
HE
HER
LUM
MO
NA
NA
NI
ÑOS
PIA
PIE
PLA
POR

QUE
QUE
RE
RÍ
RRE
RRUI
SA
SE
SIEN
TÓN
U
Y
ZA
ZA

	N		●	H		R				
●				Z		●		E	●	
	R	R					●	H		
		●		E	E					
			●			●			R	
		●			●		L	●		
	●		E	●					M	
I	A				●		●			
●					A	N	●			
		N		D		●		I	E	
		●			Ñ		.	●	●	●

CRUCIGRAMA



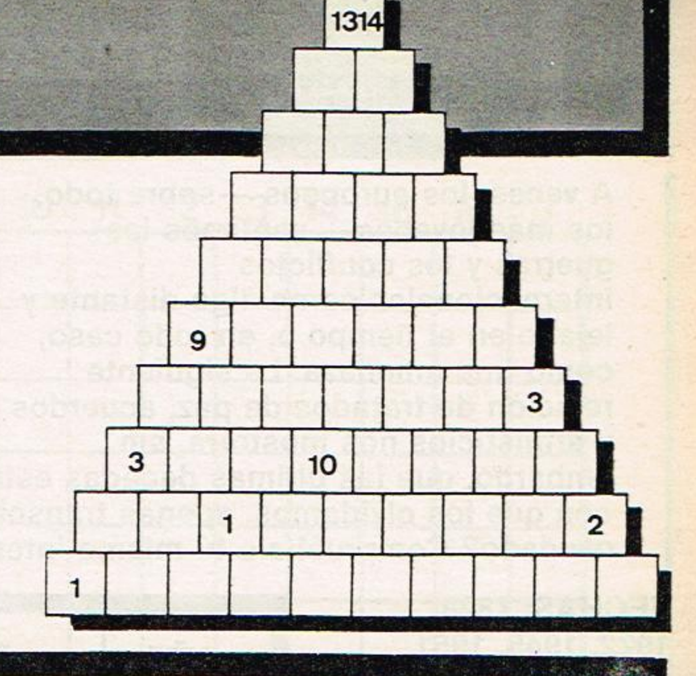
HORIZONTALES:

1) En los artrópodos, región del cuerpo formada por confusión de la cabeza y el tórax. / Perteneciente a la vejez. **2)** Madre de la virgen. / Que tiene audacia, resolución. / La que administra los bienes del demente o del pródigo. **3)** Color encarnado o rojo muy encendido. / Varas con regatón de hierro para clavarlas en la tierra y determinar puntos fijos cuando se levanta el plano de un terreno. / Fluido aeriforme a la presión y temperaturas ordinarias. **4)** Objeto al que, supersticiosamente, se atribuye virtud sobrenatural, plural. / Preposición inseparable que significa detrás. / Tela gruesa, semejante al tejido del terciopelo. **5)** Nacimientos, en la acepción de representaciones de Jesucristo. / Sitio poblado de cafetos. **6)** Enojo. / Preposición de lugar. / Arbol de América, de la familia de las palmas. / Símbolo químico del radón. / Calcio. **7)** Símbolo químico del sodio. / Antiguo instrumento para observar las alturas y movimientos de los astros. / Terminación verbal. **8)** Sujetes con ligaduras o nudos. / Fluido que forma la atmósfera de la tierra. / Unidad de medida de la corriente eléctrica. **9)** Que cercan una plaza o fortaleza, femenino. / Conjunto de parras sostenidas por armazón de madera u otro artificio. **10)** Pelo corto y suave. / Que tienen audacia, femenino. / Nombre de mujer. **11)** Pusiste en movimiento una embarcación en el mar. / Hogar. / Aires canarios.

VERTICALES:

1) Armas de fuego portátiles, con las mismas piezas que un fusil pero de menor longitud. **2)** Que contiene una enumeración, femenino. **3)** Relación falsa, destituida de todo fundamento. / Líquido volátil, transparente, de olor fuerte, formado por la acción recíproca de un alcohol y un ácido. **4)** Interjección con que se anima y aplaude. / Albergue en un asilo. **5)** Natural de Lorena. / Dios de los mahometanos. **6)** Forma pronominal. / Con tentación de hacer cierta cosa, plural. **7)** Cortes, filos. / Corriente de agua contínua. **8)** Composiciones poéticas. / Desgasta una cosa lentamente. **9)** Lista, nómina o catálogo. / Mueves con frecuencia la cola. **10)** Que impide el paso de la luz. / Cloruro de sodio. **11)** Que tiene hostilidad a los extranjeros, femenino. / Otorga. **12)** Documento que se expide para que desde aquel momento expire la asignación que tenía un individuo. / Que no tiene par o igual. **13)** Señal internacional de socorro. / Turbas, muchedumbres de gente. **14)** Preposición de lugar. / Masa de harina y agua, fermentada y luego cocida al horno. / Terminación verbal. **15)** Arbol de la familia de las juglándeas, de madera y frutos muy apreciados. / Lo que se da como prenda y señal en algún contrato. **16)** Mineral de hierro que atrae a éste y al acero. / La que por un salario se emplea en el servicio doméstico. **17)** Oreja de abad, pestiño, fruta de sartén. / Ondas grandes en la superficie del agua.

BABEL NUMERICA



La torre que tienes a la derecha se compone de números, pero dispuestos de modo tal que la suma de dos contiguos lateralmente es el número que se apoya sobre ambos. Tu tarea es descubrirlos hasta llegar al lejano 1314. Si vas al casino, no te olvides de poner un caballito a tan hermosa dupla.

SINOANAGRAMAS

En este juego, los sinónimos y los anagramas se unen para ayudarnos a descubrir las palabras buscadas. En efecto, las palabras incógnita hay que deducirlas de un sinónimo y de un anagrama, como ves en el esquema. Obviamente no te decimos cual es uno y otro; tu ingenio bastará.

1. LARGUE — AJUSTA
2. OPTAR — SECUESTRO
3. ALONDRA — ATRACADORA
4. AMBAR — MUGE
5. LEGOS — SOCIAL
6. MENTIRA — ESTAFAREN

ENORME CAOS

LA PAZ HA ESTALLADO



A veces, los europeos —sobre todo, los más jóvenes— sentimos las guerras y los conflictos internacionales como algo distante y lejano en el tiempo o, en todo caso, como una amenaza. La siguiente relación de tratados de paz, acuerdos y armisticios nos mostrará, sin embargo, que las últimas décadas estuvieron plagadas de conflictos... y la rapidez con que los olvidamos, apenas transcurridos unos pocos lustros. ¿O no los has olvidado? Compruébalo tú mismo intentando ordenarlos.

FECHAS: 1898, 1922, 1945, 1951, 1953, 1962.
NOMBRES: Acuerdos de Evian, Conferencia de Yalta, Armisticio de Pan Mun Jom, Paz de París, Tratado de Rapallo, Tratado de San Francisco.
PAÍSES: Alemania y la URSS; Francia y Argelia; EE.UU. y España; Corea del Norte/URSS y Corea del Sur/EE.UU.; Japón y los aliados; EE.UU., el Reino Unido y la URSS.

AÑO	NOMBRE	PAISES
1898		
1922		
1945		
1951		
1953		
1962		

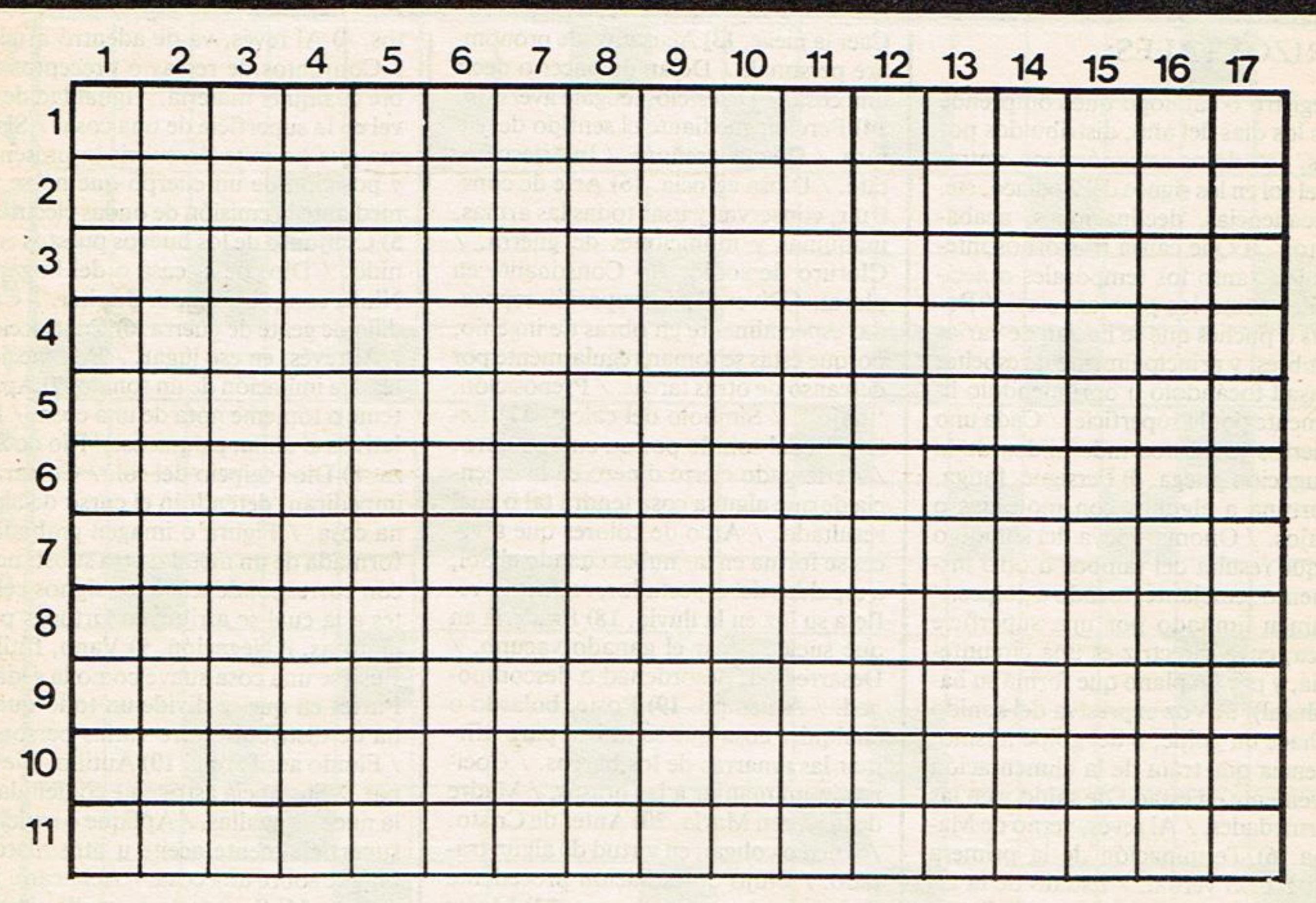
SOPA DE HUESOS

En el diagrama están escritos, vertical y horizontalmente, y también en forma oblicua, y en ambas direcciones, los nombres de 19 huesos del cuerpo humano.

P	R	O	T	A	L	P	O	M	O	H	E	T
E	S	A	C	R	O	L	L	I	O	N	A	E
G	A	S	T	R	A	G	A	L	O	L	N	M
N	O	R	S	T	C	O	T	R	U	H	O	P
A	C	I	N	U	S	I	E	C	R	U	N	O
L	X	O	B	I	B	P	I	C	U	M	R	R
A	R	I	X	I	O	V	R	U	M	E	E	A
F	T	O	A	A	A	Y	A	Ñ	E	R	T	L
O	C	O	L	L	U	P	A	F	O	S	A
A	S	A	C	R	A	L	I	X	A	M	E	N

CRUCIGRAMA BLANCO

Se avisa al personal: éste es un desafío para crucigramistas de primera división. Infantiles y militantes en tercera regional, pasad la página.



HORIZONTALES:

1) Tela de lana o algodón y seda, en plural. / Nombre que daban los griegos a los que iban de pueblo en pueblo cantando trozos de los poemas de Homero. **2)** Planta arácea. / Estandarte de la abadía de San Dionisio que usaban antaño en la guerra los reyes de Francia, en plural. **3)** Lirio. / Dícese de los insectos que tienen dos pares de las alas cubiertas de escamas muy tenues y boca chupadora, en femenino. / Forma de la conjunción coordinante copulativa. **4)** Hermano de Abel. / Galicismo muy usado por común, trivial. / Cuarzo jaspeado, en plural. **5)** Congénito. / Símbolo del flúor. / Pez de río parecido a la locha. / Prefijo que denota origen, extensión o dilatación. / Símbolo de tesla. **6)** Abreviatura de Norte. / Une. / Huracán que sopla en el mar de China. / Nota musical. / Interjección. **7)** En forma de espada. / La sangre de los dioses en los poemas homéricos, en plural. **8)** Forma del pronombre personal de tercera persona singular. / Cifra romana que equivale a 5. / Relativa al caos. / Símbolo del nitrógeno. / Apócope de papá. **9)** Actuaras. / Cifra romana que vale 1. / Relativas al íleon. **10)** Piedras planas que sirven para varios usos. / Cada uno de los zarzos o tablas que se ponen a los lados del carro o camión y sirven para mantener la carga. / Cifra romana que vale 500. / Primera persona del singular del verbo auxiliar haber. **11)** Preposición que indica la falta o ausencia de determinada cosa. / Gramínea originaria de la India cuyos granos, mayores que los cañamones, sirven para hacer pan. / La región más septentrional de Europa.

VERTICALES:

1) Pájaro del tamaño de una paloma y de pico largo y comprimido. / Abreviatura de Sur. **2)** Marcharían. / Ave de rapiña, especie de halcón, empleada en la Antigüedad para la caza. **3)** Anticuerpos que tienen la facultad de disolver o destruir las células orgánicas o las bacterias. / Bebida alcohólica. **4)** Forma del pronombre personal de segunda persona del plural. / Originarias. **5)** Sustancia dura, seca y soluble, de gusto acre, que se emplea como condimento. / Tren rápido español formado por tres unidades, dos de las cuales son motoras. / Igualdad de nivel de las cosas. **6)** Región tenebrosa que se extiende bajo la tierra, por encima del Infierno. / Puesta de un astro. **7)** Droga. / Detrás. / Símbolo del roentgen. **8)** Preposición que indica dirección. / Muy bajo. / Símbolo de la plata. **9)** Agua que contiene ácido carbónico. / Maloliente. **10)** Cilindro de cualquier materia. / Símbolo del yodo. / Vigésima primera letra del abecedario castellano. **11)** Requiescat in pace. / Perteneciente al origen. **12)** Ulcera pequeña que se forma en la boca, en plural. / Guarda silencio. **13)** Doblado. / Tercera vocal del abecedario castellano. / Símbolo del fósforo. **14)** Esposa de Abrahán, madre de Isaac. / Adornado. **15)** Ciudad del Perú, capital de la provincia de General Sánchez Cerro. / Conjunción copulativa que reemplaza a la *y*. / Símbolo del carbono. / Símbolo del newton. **16)** Ofrece. / Primera letra del alfabeto. / Soldado de caballería turco. **17)** Apunta, lanza. / Limpia.

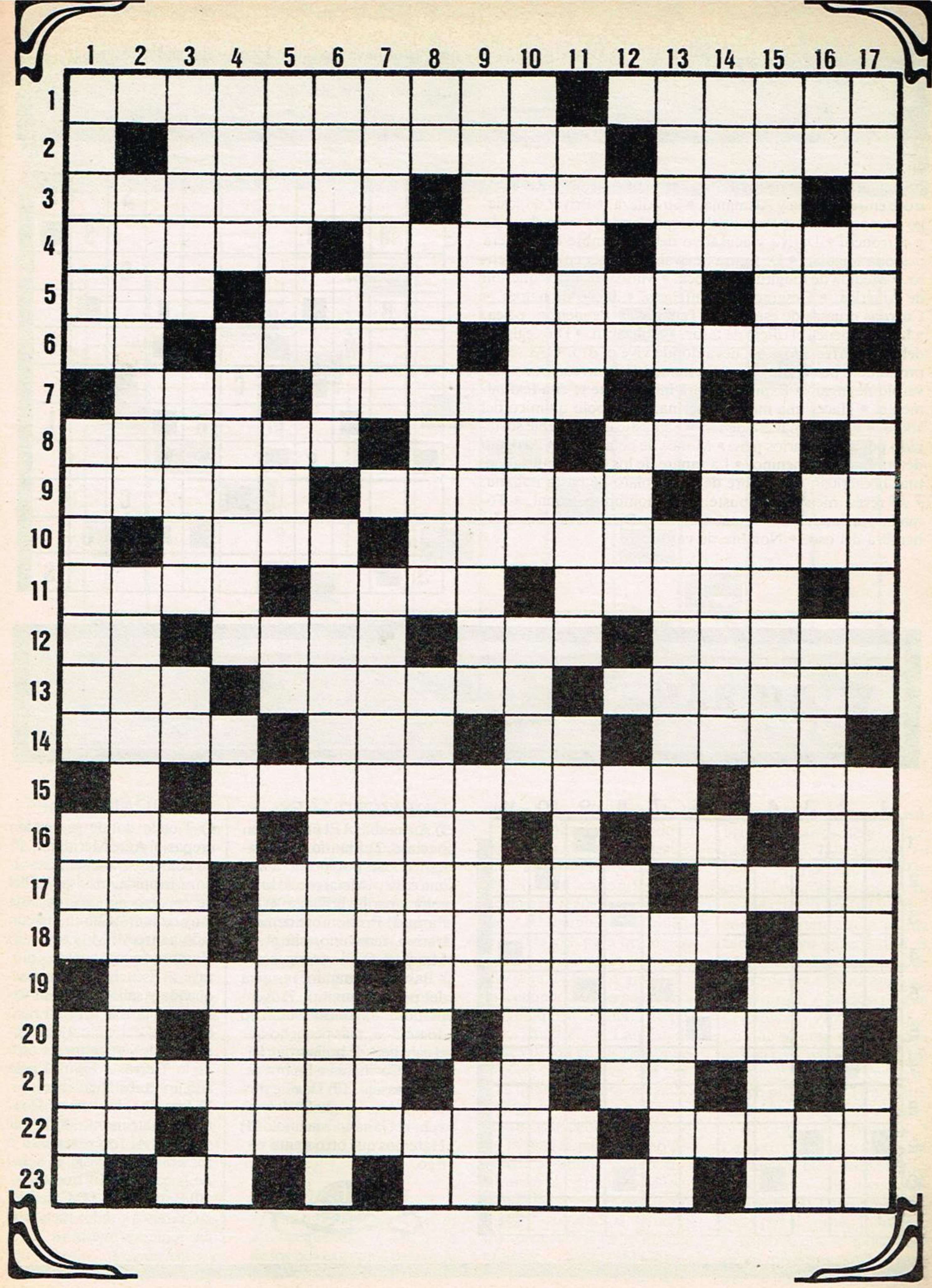
SUPERGRAMA

HORIZONTALES:

1) Registro o catálogo que comprende todos los días del año, distribuidos por meses, con datos astronómicos, entradas del sol en los signos del Zodíaco, etc. / Decadencias, declinaciones, acabamientos. **2)** Que causa trastornos intelectuales, tanto los temporales o accidentales como los permanentes. / Poleadas o puches que se hacían de varias legumbres, y principalmente de espelta. **3)** Pasad tocándolo u oprimiéndolo ligeramente por la superficie. / Cada uno de ciertos pretéritos indefinidos de la conjugación griega. **4)** Persigue, fatiga, importuna a algunos con molestias o trabajos. / Onomatopeya del sonido o eco que resulta del tambor u otro instrumento semejante, tocado a golpes. / Volumen limitado por una superficie cónica, cuya directriz es una circunferencia, y por un plano que forma su base (plural). **5)** Voz expresiva del sonido que hace un golpe, o del golpe mismo. / Ciencia que trata de la alimentación conveniente en estado de salud y en las enfermedades. / Al revés, yerno de Mahoma. **6)** Terminación de la primera conjugación verbal. / Estado de la atmósfera cuando no hay viento. / Ceñíase a una cosa o materia determinada. **7)** Prefijo que entra en la composición de muchas palabras con el significado de "igual". / Distante, apartada. / Apócope de tono, que sólo tiene uso en la frase familiar "sin ... ni son". **8)** Mezcladla, trabadla, acercadla. / De esta o de esa suerte o manera. / Abreviatura de familia. **9)** Género de palmeras de Africa y América que dan una fibra muy resistente y flexible. / Extensión grande de terreno arenoso. / Nombre de la segunda consonante. **10)** Gigante que, según las mitologías y consejas de los pueblos del norte de Europa, se alimentaba de carne humana. / Pusiéramos una cosa, por su espalda o envés, contigua a otra, como un cuadro contra la pared, o sólo arrimada, como una columna junto al muro. **11)** Traspaso graciosamente a otro alguna cosa, o el derecho que sobre ella tengo. / En algunas partes, canto con que se arrulla a los niños. / Uno de los doce meses de que se compone el año. **12)** Al revés, nombre de consonante. / (...ismo) Movimiento internacional de los judíos para recobrar la Palestina como patria. / Adjetivo posesivo de tercera persona. / Caer la nieve. **13)** Acusativo de pronombre personal. / Dejan de hacer o decir una cosa. / Detéstelo, téngale aversión. **14)** Percibir mediante el sentido del olfato. / Dueña y señora. / Interjección, tate. / Diosa egipcia. **15)** Arte de construir, conservar y usar todas las armas, máquinas y municiones de guerra. / Cloruro de sodio. **16)** Consonante en plural. / Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque éstas se toman regularmente por descanso de otras tareas. / Preposición, "bajo". / Símbolo del calcio. **17)** Reflexión del sonido por un cuerpo duro. / Arriesgado cierto dinero en la creencia de que alguna cosa tendrá tal o cual resultado. / Arco de colores que a veces se forma en las nubes cuando el Sol, a espaldas del espectador, refracta y refleja su luz en la lluvia. **18)** Pradería en que suele sestear el ganado vacuno. / Desarreglad, desordenad o descomponed. / A tiempo. **19)** Poste, bolardo o cualquier cosa que se utiliza para afirmar las amarras de los barcos. / Cocinarán un manjar a las brasas. / Madre de la virgen María. **20)** Antes de Cristo. / Unen o coligan en virtud de algún tratado. / Flujo o destilación procedente de las membranas mucosas. **21)** Mujer que en las fiestas de Santa Agueda ostenta un cargo representativo y auxilia a la alcaldesa. / Símbolo del galio. / Artículo. **22)** Interjección para dar ánimo. / Embelleceré una cosa. / Hinchazón blanda de una parte del cuerpo, que cede a la presión y es ocasionada por la serosidad infiltrada en el tejido celular. **23)** Dirigirse. / Guaridas de los osos. / Todo lo que es, existe o puede existir.

VERTICALES:

1) Armadura de hierro o acero, compuesta de peto y espaldar. / Dícese del batracio que durante toda su vida conserva una larga cola que utiliza para nadar. / Plural de vocal. / Lava, limpia, higieniza. **2)** Instrumento músico de forma ovoide más o menos alargada. / Reflejo de cierto mineral translúcido u opaco, duro pero quebradizo y de colores diversos. **3)** Ataduras o nudos de cintas o cosas semejantes. / Tubo encorvado que sirve para sacar líquidos del vaso que los contiene, haciéndolos pasar por un punto superior a su nivel. / Tengo conocimiento. / Dios de los vientos. **4)** Al revés, va de adentro afuera. / Conjuntos de reglas o preceptos sobre cualquier materia. / Igualdad de nivel en la superficie de una cosa. / Sistema que permite descubrir la presencia y posición de un cuerpo que no se ve, mediante la emisión de ondas eléctricas. **5)** Conjunto de los huevos puestos en el nido. / Dios de la casa o del hogar. / Ninfa conquistada por Júpiter. / Caudillo de gente de guerra. **6)** Contracción. / Al revés, en ese lugar. / Pertenecientes a la imitación de un sonido. **7)** Apúnteme o tómeme nota de una cosa. / Relativos al alma, psíquicos. / Río de Suiza. **8)** Dios egipcio del sol. / Cortarán, impedirán, detendrán el curso de alguna cosa. / Figura o imagen grabada o formada de un metal u otra substancia, con correspondencia a los signos celestes a la cual se atribuyen virtudes portentosas. / Negación. **9)** Vano, fútil. / Pusiese una cosa suave como la seda. / Partes en que se divide un todo que se ha de distribuir entre varias personas. / Fluido aeriforme. **10)** Autillo, ave rapaz. / Sustancia astrigente contenida en la nuez de agallas. / Aplique o extienda superficialmente aceite u otra materia pingüe sobre una cosa. / Achacaré, imputaré. **11)** Santuario o capilla situado por lo común en despoblado. / Agarras con la mano. / Tierra que ara una yunta en un día. / Terminación de la segunda conjugación verbal. **12)** Símbolo del calcio. / Plato de dulce que se hace con huevos, leche y azúcar. / Loco, demente, falto de razón. **13)** Bola hueca de metal, del tamaño de una avellana, usada para que, moviéndola, suene. / Vencías, obligabas a las tropas, plazas o embarcaciones enemigas, a que se entregaran. / Relaciones de sucesos por años. **14)** Levantado, elevado sobre la tierra. / Haréis que suba la bandera en el mástil. / Percibid por medio del oído. **15)** Partidario del sionismo. / Hacéis que un cuerpo deje el lugar o espacio que ocupa y pase a ocupar otro. / Virtudes, disposiciones o industrias para hacer algunas cosas. **16)** Lengua provenzal y afirmación en esta misma lengua. / Aceite de oliva. / Símbolo del cobalto. / Dialecto germano hablado en cierta región de Europa. / Forma de pronombre personal. **17)** Composición o mezcla de varias sustancias comestibles desleídas. / Pronombre posesivo de primera persona de plural. / Suple lo que otro debe pagar. / Pareja.


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

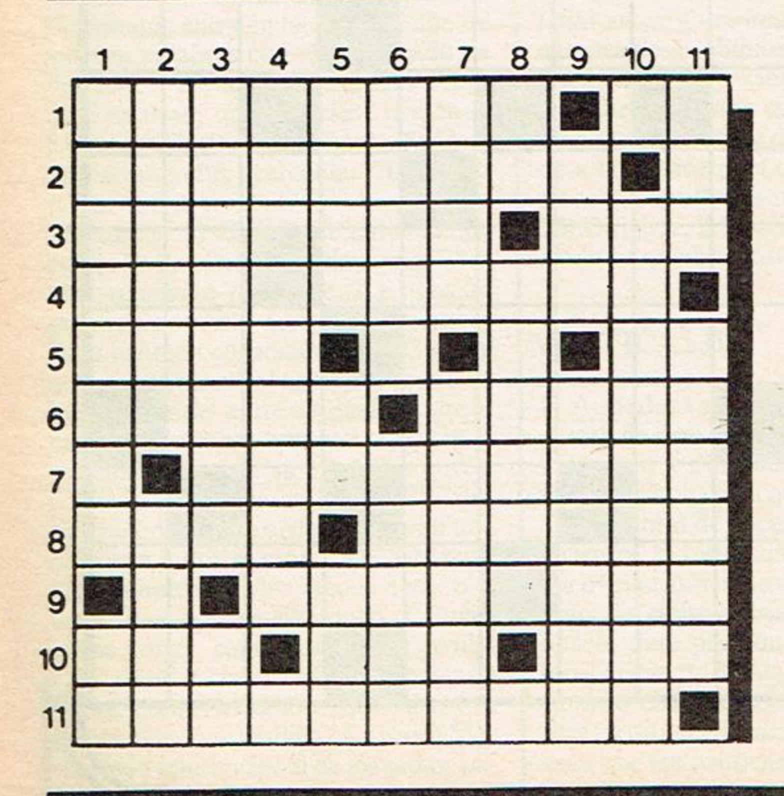
CAOTICO

El crucigrama es fácil, sólo que las definiciones, horizontales y verticales, están tan desordenadas como puedes ver abajo.

En singular, dícese de los árabes, hebreos o sirios. • Río limítrofe entre Polonia y Alemania. • Su Alteza. • Privar de sosiego o tranquilidad. • Partes del cuerpo donde se unen el muslo y el tronco. • Dativo y acusativo del pronombre de primera persona singular. • De figura de óvalo. • Poner en movimiento. • Medida de longitud. • Época. • Marchad. • Los que son de América. • Desgraciados, infelices. • Juego de naipes. • Cuerdas gruesas de esparto. • Temidos. • Pendencia, pelea. • Los que tienen el oficio de tasar. • Utilizaran. • Dios egipcio del sol. • Afectados. • Cueva donde vive el oso. • Al revés, pronombre personal. • Sacad la humedad de un cuerpo. • Adverbio de lugar. • Expresión para indicar que se cita textualmente. • Haces una masa de harina. • Símbolo químico del sodio. • Forma, manera de ser. • Sarcásticas. • Mueble sostenido por uno o varios pies. • Monos de cola larga. • Artículo determinado, femenino. • La sangre de los dioses en los poemas homéricos. • Nombre de cierto plato de pasta italiana. • Al revés, mentira, embuste. • Pronombre personal. • Tomada por modelo. • Tonta, simple. • Diez veces cien. • La hembra del oso. • Nombre de varón.

C								S		S
	M		N						S	■
		S						G		
	R		■				R		■	
		Ñ		■		D	■			C
			■		C			■		
		■		M		R	■			L
■			S	■			M			
		V			■			C		
	S					■	M		D	
S	■			■						S

MINIGRAMA

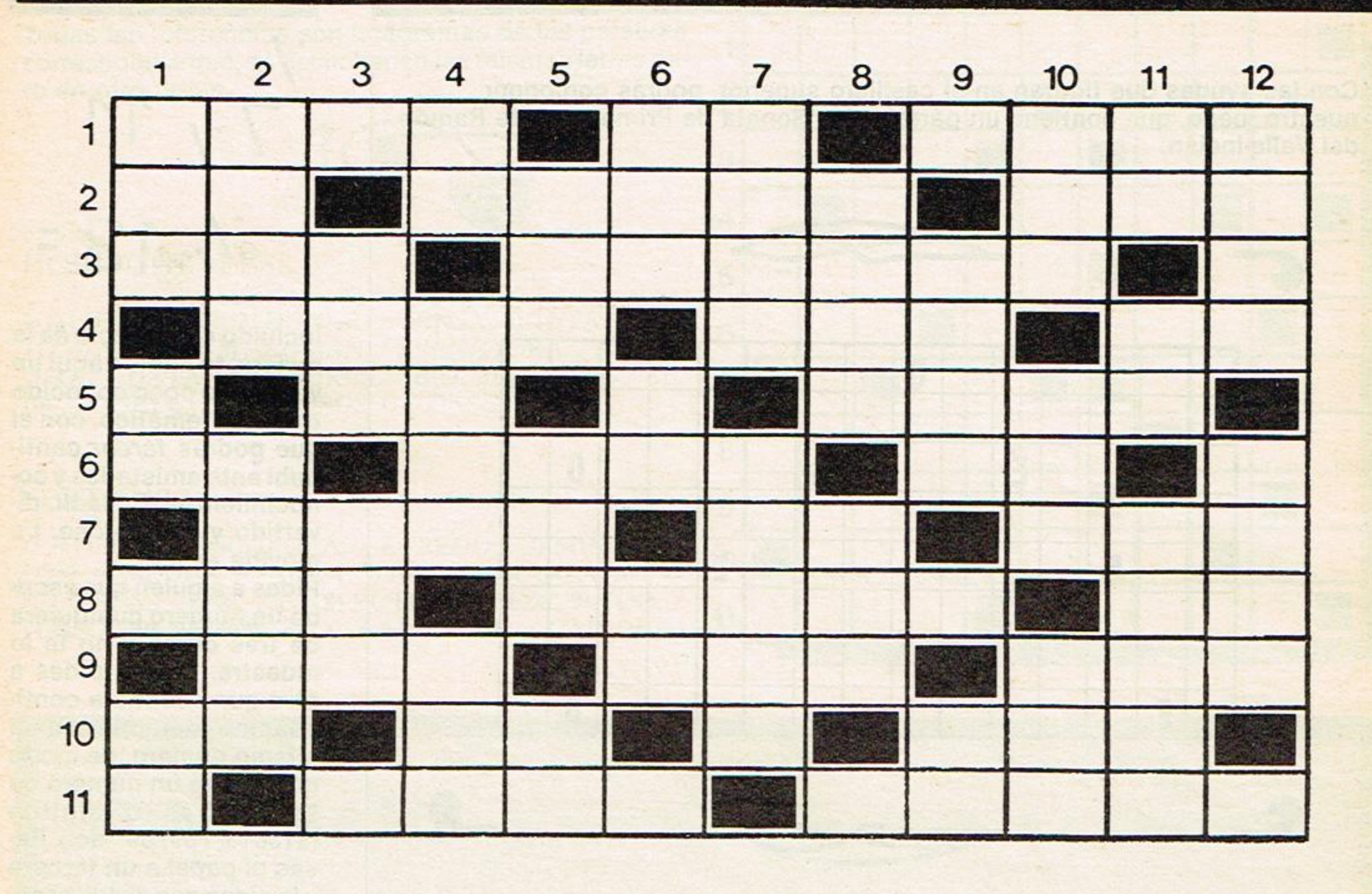


HORIZONTALES:
1) Asomaba. / El primero en su clase. **2)** Plantíos de rosales. **3)** Use por primera vez una cosa. / Metal precioso de color amarillo brillante. **4)** De París. **5)** Pronombre demostrativo femenino plural. / Marchar. **6)** Fuerte, riguroso. / Bastón de mando, insignia del poder supremo. **7)** Acobardóse. **8)** Animal solípedo doméstico, más pequeño que el caballo y de orejas muy largas. / Cocinaren a las brasas. **9)** Quítaselo. **10)** De este modo. / Al revés, igualdad de nivel. / Ganado vacuno. **11)** Haremos que otro sienta vértigo.



VERTICALES:
1) Tienda donde se venden arepas. / Ante Meridiano. **2)** Se colocase para ser retratado. / Insípida, insulsa. **3)** Piel de cordero nonato, de lana muy rizada. / Caminar de un lado a otro. **4)** Muy raros. **5)** Nombre de consonante, (plural). / Escuché. / Parte arqueada y saliente de una vasija, por donde se toma ésta. **6)** Punto del cielo a que corresponde verticalmente otro de la Tierra. / Fijar el pelo con una substancia incolora. **7)** Imagine, invente. / Contraeré matrimonio. **8)** Doble vocal. / Al revés, reparan o remedian una cosa. **9)** Señal de socorro. / El que torea. **10)** Burlárseles. **11)** Catedral. / Quítanos con los dientes la carne de un hueso.

CRUCIGRAMA SILABICO

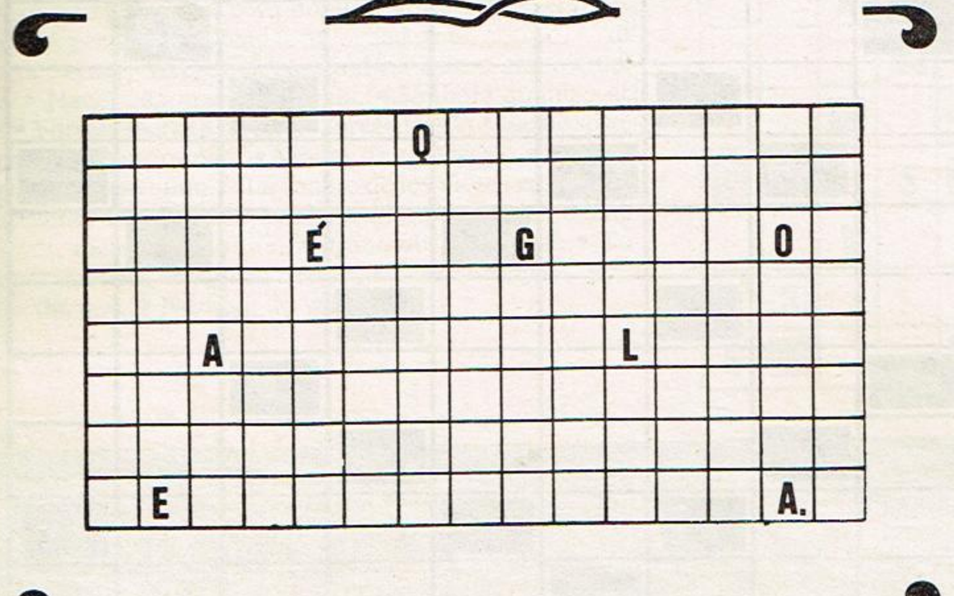


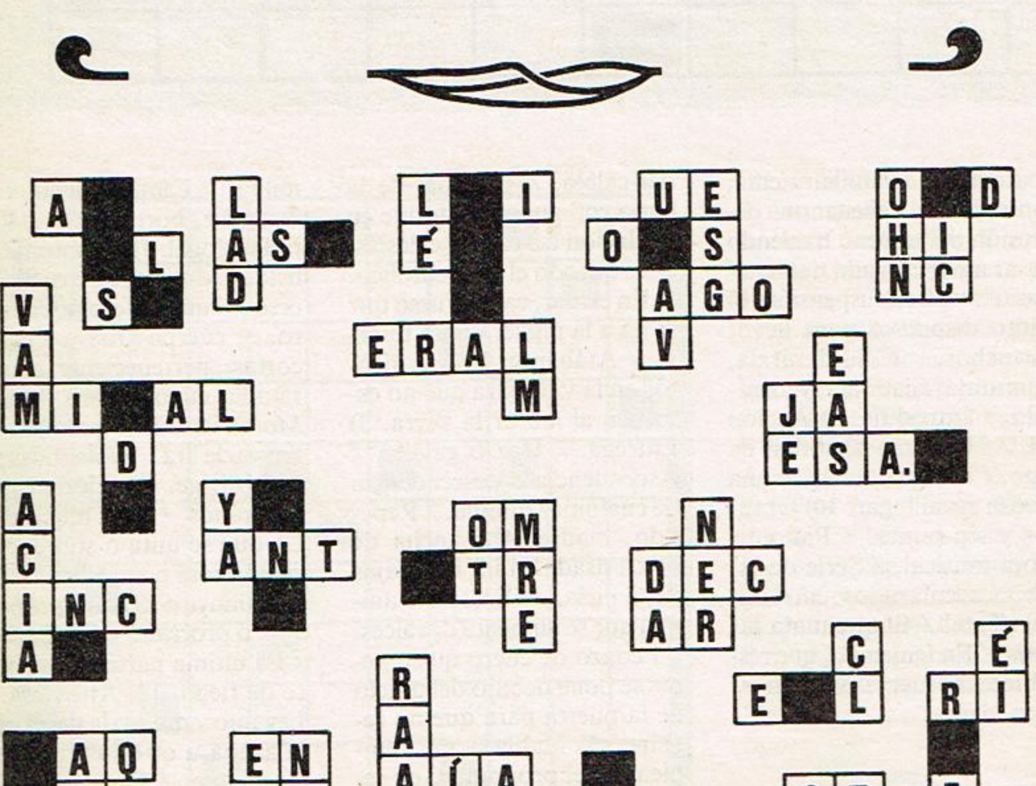
HORIZONTALES:
1) El que fija los turnos para el riego. / Pronombre posesivo femenino singular. / Palo largo a modo de vara. **2)** Dirigí, goberné o administré. / Sistema filosófico que pretende explicar el universo como una combinación de elementos materiales y fuerzas físicas. / Ponía en tensión los cabos, velas, etc. **3)** Flotemos en un líquido. / Estudio de las anomalías y deformaciones del organismo animal o vegetal. / Símbolo del níquel. **4)** Hurto de cosas de poco valor. / Diminutivo de mesa. / Cualquiera de los dos extremos de la herradura. **5)** Río italiano. / Atadura o nudo de cintas que sirve de adorno. / Nota musical. / Dádiva, regalo. **6)** Mujer que ha perdido la razón. / Hambriento. / Entregará. / ¡Quia! **7)** Porción de plano limitado por líneas rectas. / Familiarmente, tonto, lelo. / Rellenar una depresión del terreno haciendo pasar agua cargada de materias terrosas en suspensión. **8)** Cinto dispuesto para llevar cartuchos. / Considerárala, honrárala, acatárala, venerárala. / Introduje. **9)** Acción vil. / Hay gran cantidad de algo. / Pongo a una persona o cosa en su lugar. **10)** Obtusos y sin punta. / Padre. / Nota musical. / Serie de eslabones enlazados entre sí. **11)** ¡Tate! / El que mata las reses. / En femenino, que restablece las fuerzas y da aliento o vigor.

VERTICALES:
1) Mineral reducido a partes muy pequeñas. / Cualquiera de los dos extremos del eje de rotación de una esfera o cuerpo redondeado. / Símbolo del calcio. / Tribunal de la curia romana, que decide en apelación las causas eclesiásticas de todo el orbe católico. **2)** En el mar, cabo grueso que se da a la reguera para tesarla. / Atábamos los sarmientos en la vid, para que no estorben al labrar la tierra. **3)** Entrega. / Haz o gavilla. / Ascendencia o descendencia de cualquier familia. / Repetido, madre. **4)** Lancha de pesca usada en las rías bajas de Galicia. / Dícese del animal que se alimenta de raíces. / Pedazo de cuero que a veces se pone debajo del quicio de la puerta para que no rechine. **5)** Habla a uno empleando el pronombre de segunda persona. / Que tienen menos cantidad o tamaño que otras cosas de la misma especie. / Di a luz. **6)** Observara. / Forma familiar apocopada de llamar el servicio militar. / Familiarmente, embriaguez, borrachera. / Virtud teologal. **7)** Apuntóme en lista. / Muy pensativo. **8)** Dícese del quiróptero insectívoro, de cuerpo grueso y patas cortas, perteneciente a una familia cuyo género tipo es *Molossus*. / En femenino, de figura de lira. / Nota musical. **9)** Se dirige. / Acción propia de gitanos. / Nota musical. / Lo que se unta o sobrepone en una cosa para cubrirla. **10)** Disminuye o rebaja a proporción o prorrata. / Tiracuello. / La última parte de un cauce de riego. **11)** Atraviesa. / Levanto y muevo la tierra con la azada u otro instrumento semejante. / Que tiene mamelones. **12)** Tumor superficial y por lo común indoloro. / Adjetivo que se aplica a algunos medicamentos purgantes. / Dios del sol entre los antiguos egipcios.

COMPOSICION

Con las ayudas que figuran en el casillero superior, podrás componer nuestro juego, que contiene un párrafo de "Sonata de Primavera" de Ramón del Valle-Inclán.





¡OH!

$\div$ 7 $\div$ 11 $\div$ 13 =

Incluido en el precio de la revista, te damos aquí un viejo pero poco conocido truco matemático, con el que podrás *fardar* cantidubi ante amistades y conocimientos. Es fácil, divertido y asombroso. La movida es así:

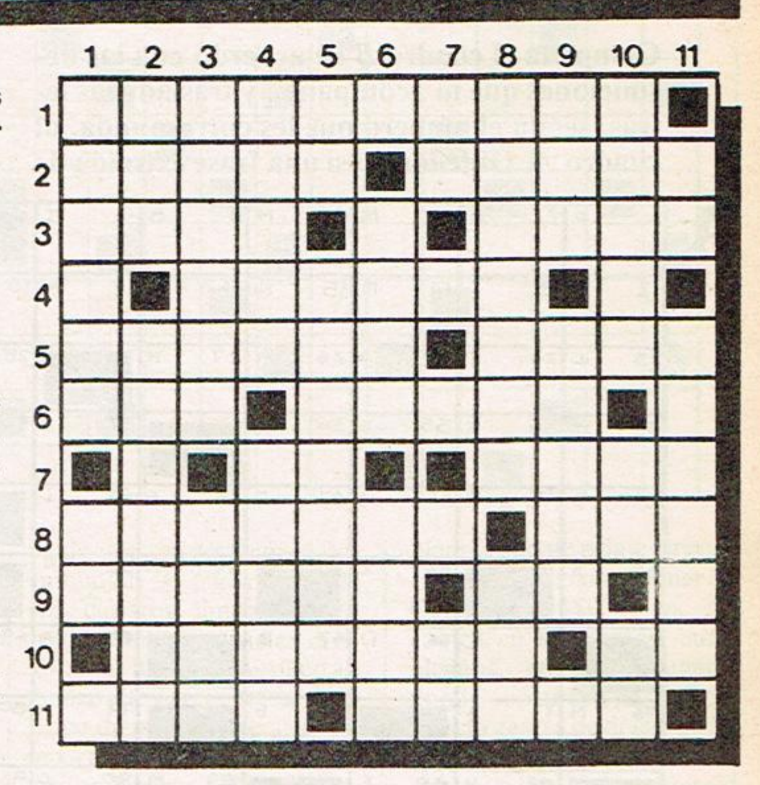
Pides a alguien que escriba un número cualquiera de tres cifras y no te lo muestre. Luego, pides a otro que escriba a continuación del primero el mismo número, de modo que quede un número de seis cifras o dígitos (313313, 789789, etc.). Pasas el papel a un tercero y le pides que divida el número de seis cifras por 7. Pasas el resultado a un cuarto sujeto, pidiéndole que divida el resultado por 11. Pasas aún el papel a un quinto y le ruegas que divida el resultado por 13. Concluidas las operaciones (y siempre sin que tú hayas visto en ningún momento el papel), devuelves el papel al primer sujeto, que se admirará de encontrarse con el número inicialmente pensado por él. NO FALLA.

¿El motivo? Fácil: $7 \times 11 \times 13 = 1001$ y escribir cualquier número de tres cifras y repetirlas es lo mismo que multiplicar por 1001. Si primero multiplicas por 1001 y después divides por 1001 no puede salir otro número que el inicial.

ANAGRAMATICO

Todas las referencias son anagramas de las palabras correspondientes, es decir: tienen las mismas letras pero en otro orden.





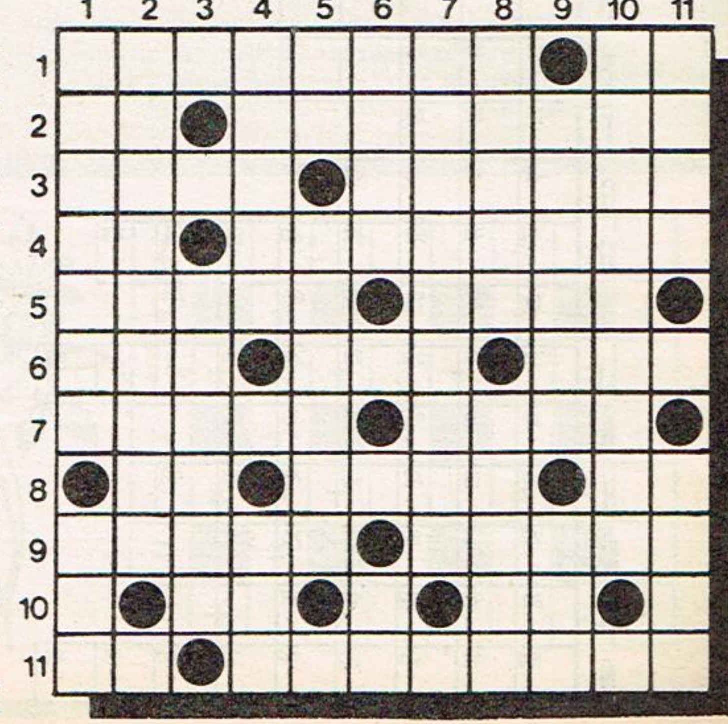
HORIZONTALES:

1) ALINEACIÓN. 2) DONAR. / TENSA. 3) TETA. / GATO. 4) ANIMAR. 5) AROMAN. / USAN. 6) ORA. / ASEOS. 7) RA. / DATA. 8) MESURES. / BIO. 9) RUINAS. / SE. 10) ATÁJELE. / OL. 11) SOSO. / GASES.

VERTICALES:

1) ATERRA. / UR. 2) OLA. / ENREDOS. 3) MINTIÓ. / TOSÍ. 4) MEDEA. / SAURA. 5) AN. / MORANLA. 6) SANA. / SEAS. 7) AC. / EJ. 8) RUTINAS. / ESE. 9) TOO. / TENSO. 10) NEGAR. / BA. / AL. 11) AS. / CAÍDOS.

MINIGRAMA



HORIZONTALES:

1) Filósofo griego. / Artículo. 2) Preposición. / Tipos de animales de cuerpo blando con anillos. 3) Entre los árabes: profeta. / Temblor, patatús. 4) Pronombre personal. / Nombre dado al conjunto de dioses. 5) Semejante. / Palo de bandera. 6) Al revés, especie de tambor de madera. / En el gnosticismo, inteligencia eterna emanada de Dios. / Adverbio de lugar. 7) Célebre músico y poeta griego. / Dispare, derribe. 8) Contracción. / Cincuenta más cincuenta. / Terminación de infinitivo. 9) Subo, escalo. / Macizo montañoso de Italia, en los Apeninos. 10) Preposición. / Negación. 11) Interjección que denota dolor. / Estado de soltero.

VERTICALES:

1) Esmalte de los dientes. / Cable para suspender el ancla. 2) Dar principio a una cosa. 3) Aprovechables. 4) Instrumento musical de viento que usan los gallegos. / A continuación. 5) Preposición. / Catálogo, índice. 6) Puro, limpio. / Al revés, artículo neutro. 7) Que tienen gracia y distinción en el porte. 8) Almacenes de granos. / Sin importancia. 9) Formar dientes en algunas cosas. / Hermana, religiosa. 10) Tribus de gramíneas que tienen por tipo el joyo o cizaña. 11) Limpia. / Capital de Italia.

EL DIAGRAMA LITERARIO

Completa el cuadro *B* de acuerdo con las definiciones que lo acompañan y traslada las letras, según el número que les corresponda, al cuadro *A*. Obtendrás así una frase extraída de una novela cuyo título junto con el nombre del autor hallarás, a modo de acróstico, en el cuadro *B*, cuyas palabras pertenecen todas al ámbito de la literatura.

A

1 D	2 N	3 M	4 H	5 B	6 I	■	7 E	8 J	9 C	10 Ñ	11 A	■
12 A	13 L	14 M	15 Ñ	16 F	17 B	18 J	19 K	20 I	■	21 I	22 M	■
23 L	24 E	25 A	26 J	27 H	■	28 J	29 C	■	30 I	31 N	■	32 F
33 B	34 K	35 C	36 J	■	37 J	38 N	39 D	■	40 B	41 H	42 Ñ	43 C
44 D	45 K	46 J	47 E	48 G	49 L	■	50 Ñ	51 M	52 I	■	53 C	54 H
55 D	■	56 C	■	57 N	58 Ñ	■	59 H	60 Ñ	61 L	62 C	63 I	64 A
■	65 L	66 Ñ	67 B	■	68 A	69 D	70 L	71 B	72 H	73 Ñ	74 E	75 G
76 M	77 K	■	78 E	■	79 A	80 H	81 J	82 G	83 L	84 N	85 K	86 Ñ
■	87 H	88 F	■	89 M	90 C	91 J	92 N	93 K	94 B	95 A	96 I	97 G

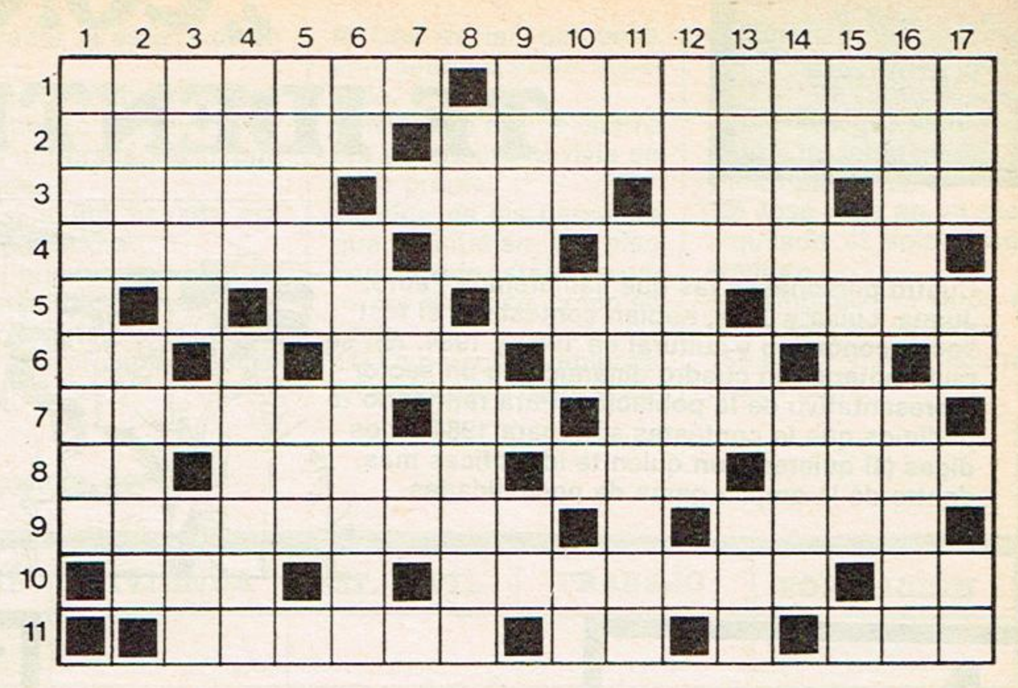
B

A	68	64	25	12	95	79	11		
B	40	33	17	94	5	71	67		
C	35	53	56	29	43	9	90	62	
D	69	1	44	39	55				
E	47	24	78	74	7				
F	16	88	32						
G	48	97	75	82					
H	41	72	54	59	80	87	4	27	
I	96	30	52	6	63	20	21		
J	36	91	28	81	26	46	8	37	18
K	85	93	45	19	77	34			
L	70	13	61	65	83	23	49		
M	22	14	89	3	76	51			
N	31	92	38	84	57	2			
Ñ	58	42	50	60	66	73	10	15	86

DEFINICIONES DEL CUADRO B

A) Cuento filosófico de Voltaire.
B) Primer apellido de un comediógrafo español de la primera mitad del siglo XX, autor, entre otras comedias, de *Los ladrones somos gente honrada, Eloísa está debajo de un almendro,* etc.
C) (Raymond), apellido de un conocido autor de novelas policíacas, como *El largo adiós, El sueño eterno,* etc.
D) Nombre de una de las hermanas Brontë, autora de *Cumbres Borrascosas.*
E) (De las), tratado filosófico de Cicerón.
F) (Max), apellido del escritor español autor de *El laberinto mágico.*
G) Título que poseía el poeta romántico inglés, autor de *La Peregrinación de Childe Harold.*
H) Pie de la poesía griega y latina compuesto de dos sílabas breves y una larga.
I) Narración breve, en plural.
J) (*La*), trilogía de Esquilo, que comprende las tragedias *Agamenón, Las Coéforas* y *Las Euménides.*
K) (Jack), novelista norteamericano, autor de *El llamado de la selva.*
L) Característica muy notoria de la personalidad de Sancho Panza.
M) (Salvador), apellido de un célebre poeta catalán.
N) Título de una novela de Unamuno.
Ñ) Nombre con que se designa a cada uno de los modelos ideales en la teoría literaria.

CRUCI GRAMA



HORIZONTALES:

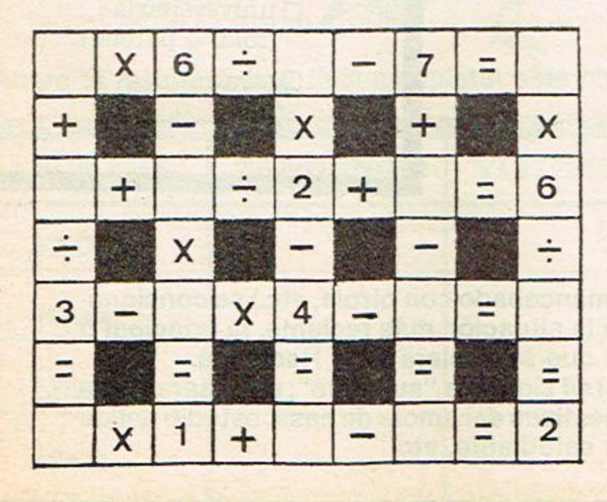
1) Jefe o cabeza de alguna gente. / Que tienen poder. **2)** Formar o hacer masa. / Acción de casar o casarse. **3)** Telas fuertes y muy tupidas para velas, toldos, etc. / Parte del brazo desde la muñeca hasta la extremidad de los dedos. / Preposición que significa después o detrás de. / Nominativo pronombre personal, masculino, singular. **4)** Conjunto de partículas disgregadas de las rocas. / Artículo femenino. / Relativo al ramo de correos. **5)** Verbo auxiliar que sirve para conjugar todos los verbos en la voz pasiva. / (El Rey), obra de Shakespeare. / Dios del amor entre los antiguos griegos. **6)** Punto único en una cara del dado. / Cualquiera de las doce partes del año. / Continente. **7)** Oraré. / Artículo indeterminado, género masculino. / Atún. **8)** Segunda conjugación. / Comida, cena, en inglés. / Período de 30 días. / Gigante que según la mitología del norte de Europa comía carne humana. **9)** Parte de la medicina que tiene por objeto el estudio de los signos de las enfermedades. / Tiempo que ha vivido una persona o que ha durado una cosa. **10)** Adverbio latino que significa "así". / Décimo primero. / Al revés, conjunción que denota negación. **11)** Despides aire con violencia por la boca. / Existe. / Muy distraído.

VERTICALES:

1) Se comen "en su tinta". **2)** Pasión o afecto grande por una persona. / Forman parte de una corporación o comunidad. **3)** Cualquiera de los cuadros limitados por molduras en que suelen dividirse las hojas de las puertas, lienzos de pared, etc. / Apócope de míos. **4)** Se atreven. / Cruel. **5)** Aberturas en telas endebles. / Expreso mi alegría. **6)** Primera conjugación. / Relativo a la siembra. **7)** Nota musical. / Vocal fuerte y otra débil. **8)** Oxido de calcio. / Hendeduras que el arado hace en la tierra. **9)** Lugar donde las abejas depositan la miel. / Partícula inseparable. **10)** Mamífero plantígrado de pelaje largo. / Interjección para animar. / Consonante. **11)** Otorga. / Se comen en los Santos, cumpleaños, etc. **12)** Lugares donde concurren para el comercio gentes de diversas naciones. **13)** Corrientes de aguas. / Partícula inseparable. / Nombre de la primera mujer. **14)** Punto Cardinal. / Yodo. **15)** Sin número. / Discurso generalmente solemne y de elevado tono. **16)** En la ficción mató a Desdémona. / Artificio empleado con arte. **17)** Astro. / Sociedad Anónima. / Negación.

ALGEGRAMAS

Colocando correctamente dígitos en las casillas vacías debes completar las operaciones planteadas, observando que éstas se verifiquen tanto horizontal como verticalmente.



	X	6	÷		−	7	=	
+		−		X		+		X
	+		÷	2	+		=	6
÷		X		−		−		÷
3	−		X	4	−		=	
=		=		=		=		=
	X	1	+		−		=	2



7	×		−		÷	4	=	
−		+		−		+		+
	+		+	3	÷		=	
×		÷		×		÷		−
	×	9	−		−	3	=	
=		=		=		=		=
2	+	1	+		−		=	9

Test y problema de lógica

¿CON QUIEN TE IDENTIFICAS?

Cuatro personas, a las que llamaremos Pedro, Juana, Luisa y José, habían contestado el test socioeconómico y cultural en 1980 y 1984. Así se pudo obtener un cuadro dinámico de un sector representativo de la población. Para ratificarlo te pedimos que lo contestes sólo para 1984 y nos digas (si quieres) con quién te identificas más, dentro de la amplia gama de posibilidades.



A TENDENCIA

- ☐ conservador
- ☐ centrista
- ☐ socialista
- ☐ comunista

B VIVIENDA

- ☐ casa propia[1]
- ☐ piso propio
- ☐ piso alquilado
- ☐ piso compartido

C EST. CIVIL

- ☐ soltero
- ☐ casado o amancebado
- ☐ viudo
- ☐ separado o divorciado

D TRABAJO

- ☐ empleado o s/l[3]
- ☐ funcionario
- ☐ autónomo
- ☐ desocupado

E FORMACIÓN

- ☐ primaria
- ☐ bachiller
- ☐ universitaria (total o parcial)
- ☐ otra

Notas

(1) Incluye toda entidad autónoma: tienda, caravana, chabola.

(2) Las mujeres deberán leer los adjetivos en femenino. En cuanto a las combinaciones posibles (viudo divorciado, casado y amancebado con otro/a, etc.) se consignará la situación más reciente, la principal o la que se declara ante Hacienda.

(3) s/l significa "su lastre"; p. ej., tareas domésticas del amo/a de casa, estudio del/de la estudiante, etc.

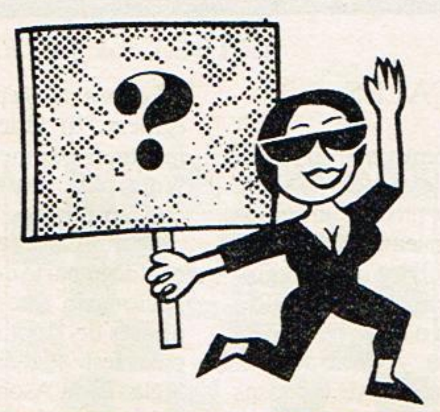
1980

1) Pedro no era conservador y vivía en piso compartido.
2) Juana no estaba separada y tenía estudios primarios.
3) Luisa era socialista, y no estaba casada ni era viuda.
4) José tampoco era conservador ni estaba casado.
5) Uno de los hombres era comunista y tenía estudios universitarios incompletos.
6) La mujer casada era conservadora.
7) El hombre que sólo tenía estudios primarios era funcionario, y la mujer con piso propio se dedicaba a s/l.
8) Dos de las personas eran solteras, y una, separada.
9) Ninguno de los cuatro era autónomo ni vivía en casa propia.
10) Una de las personas que habitaban un piso compartido estaba en paro. No era José, como se verá.
11) La persona empleada en una tienda tenía el bachillerato completo, y no era soltera. Pero sí, mujer.
12) Eran de cuatro tendencias políticas distintas, y una de las interrogadas vivía en piso propio.
13) José vivía en un piso alquilado él solo desde siempre.
14) Ninguno era viudo ni tenía "otros" estudios.
15) Juana y José aborrecían a Marx.

Ahora confecciona el siguiente cuadro, por favor:

NOMBRE	TENDENCIA	VIVIENDA	EST. CIVIL	TRABAJO	FORMACIÓN
PEDRO					
JUANA					
LUISA					
JOSÉ					

1984



1) En estos cuatro años, Pedro y Luisa han intercambiado sus inclinaciones políticas.
2) José, a fuerza de estudios nocturnos, ha logrado completar su bachillerato, y es ahora un poco más izquierdista.
3) Todos han mejorado en un grado su situación de vivienda.
4) A una de las mujeres se le ha muerto un ser querido.
5) Dos de las cuatro personas han conseguido empleos en empresas privadas.
6) Luisa cohabita con un concejal, que le ha conseguido un puesto en el ayuntamiento.
7) Los solteros se han casado, pero uno de ellos se ha divorciado y se ha quedado con el piso, previa indemnización pagada a su ex-mujer (la mitad del precio de compra).
8) Resta decir que el universitario ha completado sus estudios. Todo lo demás ha quedado igual, incluido el trabajo de Juana.

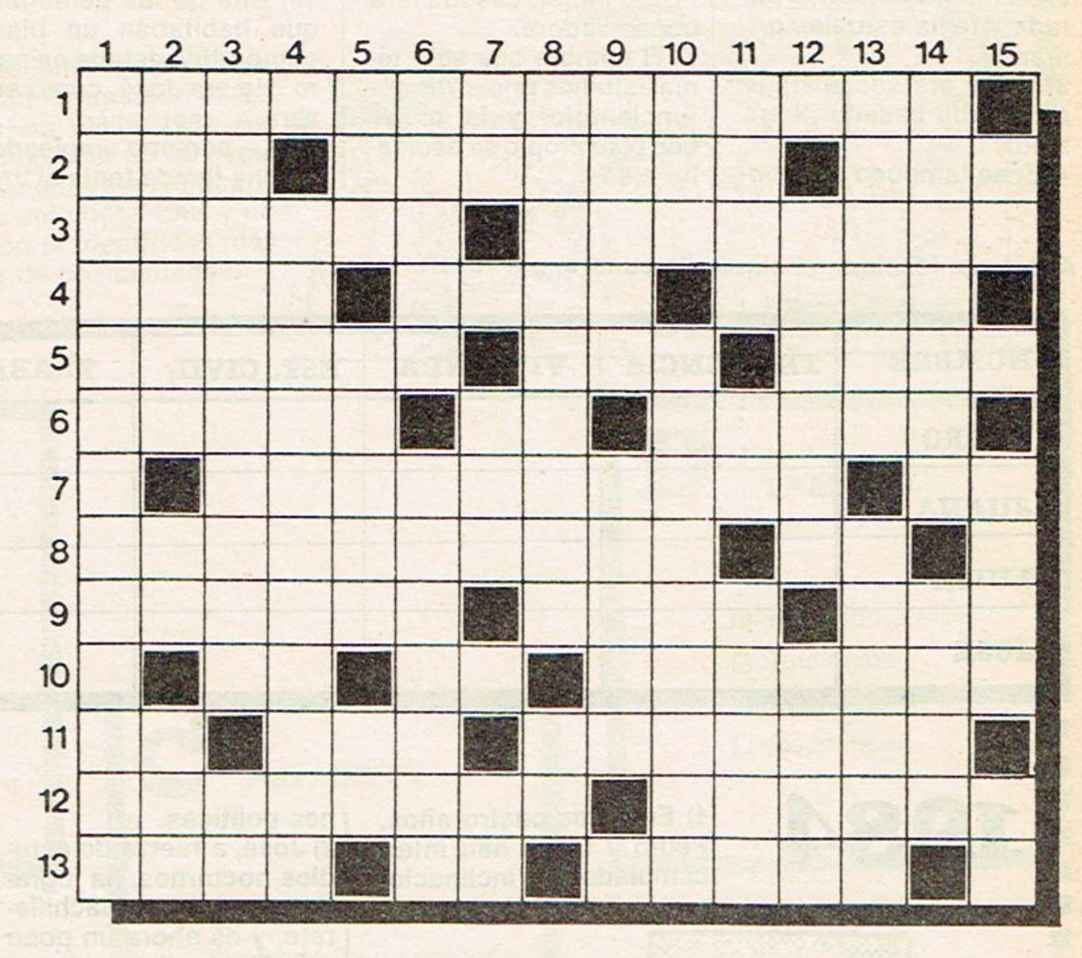
Ahora te resultará muy fácil completar este cuadro:

NOMBRE	TENDENCIA	VIVIENDA	EST. CIVIL	TRABAJO	FORMACIÓN
PEDRO					
JUANA					
LUISA					
JOSÉ					

EL DIFICILIN

Aunque no pueda decirse que la dificultad es enorme, esta parida crucigramera te causará jaqueca.





HORIZONTALES

1) Filosofía de la Edad Media, en la que dominan las enseñanzas de Aristóteles, concertada con las respectivas doctrinas religiosas de cristianos, judíos, etc. **2)** Señor inglés. / En femenino, insigne, ilustre. / Ansar. **3)** Buque de vela fino y ligero; avión grande para el transporte de viajeros. / Mantenimiento, alimento. **4)** Alero, parte saliente del tejado. / Letra griega. / Todo lo que se hace por industria y habilidad del hombre. **5)** Mujer que se entrega al comercio carnal por interés. / Cerveza inglesa. / Cubierto de andrajos. **6)** Viento de la parte del Nordeste. / Abreviatura de gramo. / Planeta mucho mayor que la Tierra, acompañado de ocho satélites. **7)** Universales, que se extienden a todo el orbe; aplícase a los concilios cuando en ellos está representada la Iglesia oriental y la occidental. / Sociedad Anónima. **8)** El que profesa la parte de la zoología que se ocupa de las aves. / En latín, y. **9)** Hurtar con destreza cosas pequeñas. / Pescado pequeño, de color plateado, propio de la bahía de Santander. / Forma sufija que sirve para la formación de diminutivos. **10)** Terminación de aumentativos. / Existe. / Pusieran huevos las aves y otros animales. **11)** Interjección con que se denota la risa. / Extremo inferior y más grueso de la entena. / Dícese de los estados febriles o morbosos acompañados de frío glacial. **12)** Recogéis las velas de una embarcación. / Familiarmente, coloquio amoroso. **13)** En femenino, sin compañía. / Siglas de la policía nazi. / Llevara a remolque una nave.



VERTICALES

1) Instrumento que sirve para limpiar los oídos. **2)** Cada una de las piedras labradas que se emplean en la construcción. / Dios del sol egipcio. / Dueño, señor. **3)** Reproducción o conservación de alguna cosa. / Contracción. **4)** Conocimiento de las cosas venideras. **5)** Pasa la vista por un escrito comprendiéndolo. / Fardo, envoltorio de ropa, petate. / Partícula inseparable, privativa o negativa. **6)** Acida. / Arboles de las móreas, cuyas hojas sirven de alimento al gusano de seda, y cuyo fruto es la mora. **7)** Abreviatura de señor. / Materia coherente que se forma por floculación de una solución coloidal cuando se la deja reposar. / Repetido, diosa egipcia. **8)** Hacernos testamento. / Campeón. **9)** Semejante, par. / Nunca mejor dicho, lo mismo. **10)** Preposición inseparable que significa "de la parte de acá". / Devocionario que contiene los oficios del domingo y principales festividades del año. **11)** Siglas de la Asociación Internacional de Transporte Aéreo. / Letra griega. / Ansiosa, codiciosa. **12)** No acertaste, equivocase. / Admitir la herencia. **13)** Conjunto de cosas puestas sin orden unas encima de otras. / Arrojóla. **14)** Composiciones para ocho instrumentos o para ocho voces. / Cerca de, aproximadamente. **15)** Las vocales de caos. / Ala de ave, quitadas las plumas. / Pronominal.

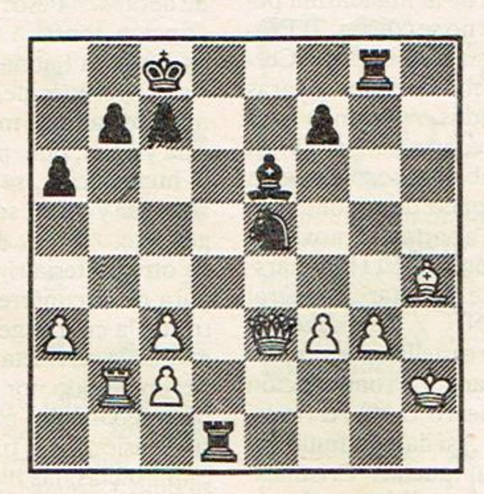


"Esto será una merienda de negros", "veo muy negro tu futuro", "esto está más negro que Cassius Clay y Aretha Franklin besándose en una noche sin luna"; lo negro siempre se emparienta con lo malo y lo peligroso, cuando no con el denuesto y la la descalificación. Si no lo crees, pregunta a los gambianos que la Generalitat catalana quiere "repatriar".

En nuestro afán desacralizador y vindicativo, presentamos hoy tres problemas en que la supremacía oscura deja pequeñitas las proezas de Carl Lewis. Y para que todo quede balanceado, uno en que las negras lo tienen claro, uno en que ganan contra pronóstico de la cátedra y uno en que "la gran esperanza blanca" quedó más K.O. que Malta ante la furia hispánica. Como véis, de todo como en botica, pero botica del Africa.



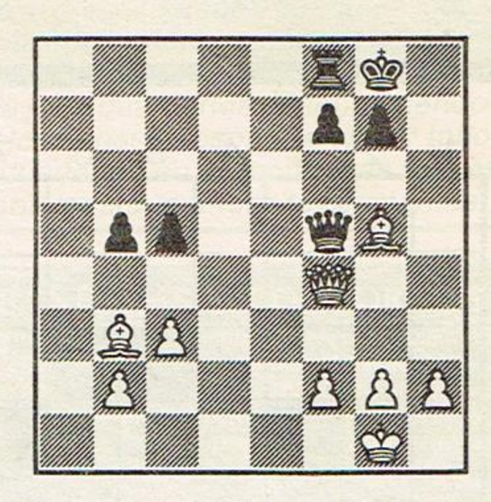
SE DA LA LÓGICA



Las negras tienen dos torres por dama, que en la mayoría de los casos son más fuertes (el valor teórico de la dama es de 10 puntos contra 5,50 de cada torre), aunque siempre dependerá de la posición de que se trate. En ésta, tienen clara ventaja las torres, que mediante precisa maniobra ganarán la dama blanca o darán mate. ¿Cómo seguirías la partida?



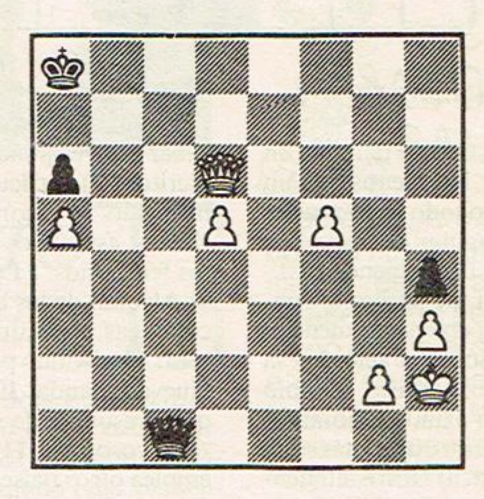
GANAR CONTRA LA CÁTEDRA



Aquí la cosa varía. La posición —correspondiente a una partida entre Wikman y Jovcic— muestra a las blancas con un peón de más, y la potente pareja de alfiles parece decantar el triunfo hacia el bando blanco. Sin embargo, el portador de las negras ha visto más lejos y sabe que en una rutilante maniobra ganará una pieza y —con ella— la partida. ¿Cómo?

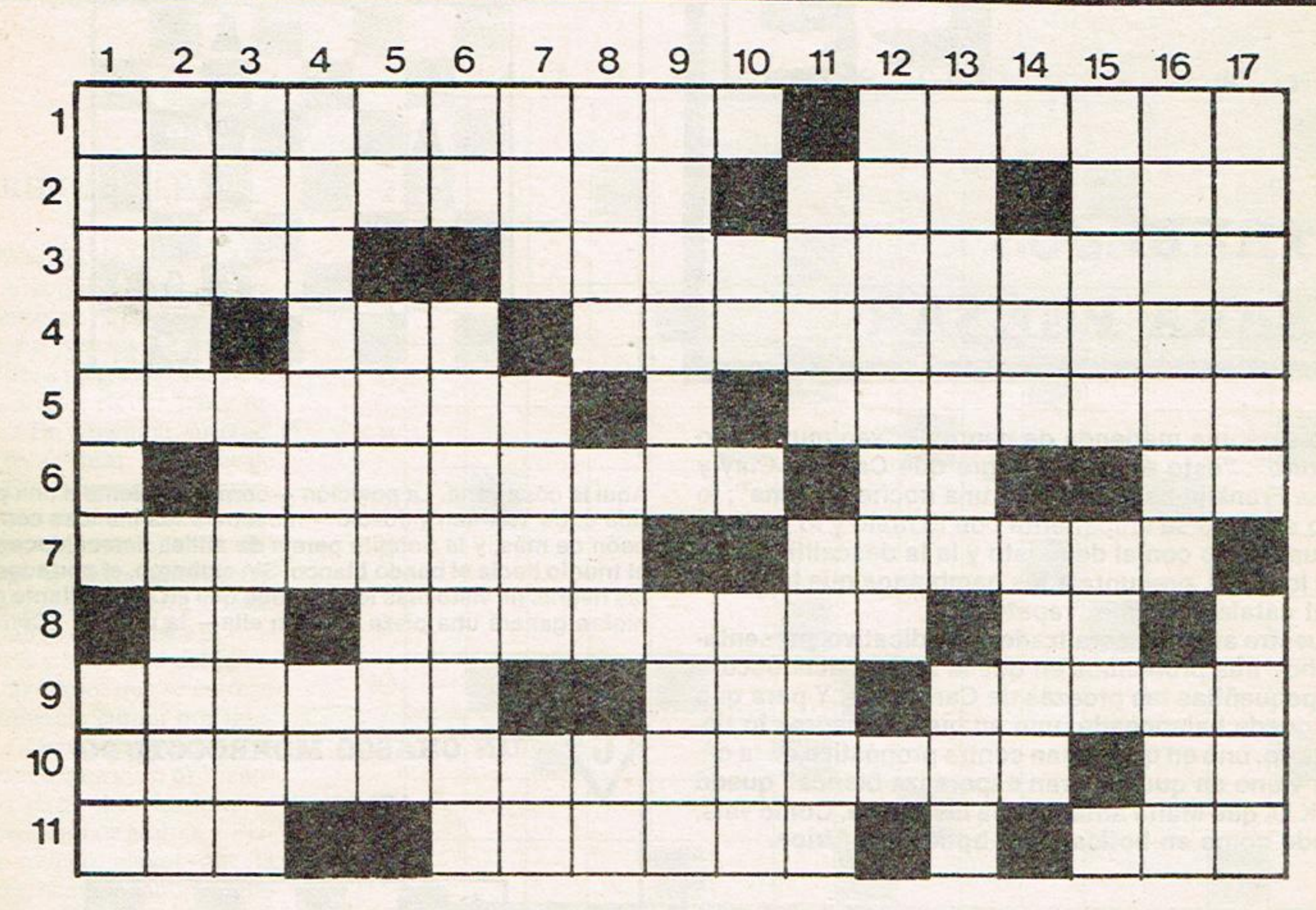


UN CHASCO MORROCOTUDO



En la posición que reflejamos en el diagrama, corresponde jugar al portador de las piezas negras, que —es obvio— parece tener un futuro tan oscuro como sus trebejos (y ya ves que nosotros también caemos en el tópico, ¿no?). Sin embargo, pese a la enorme desventaja de material, ese chispazo inesperado al que algunos llaman *genio* y otros *suerte* (dependiendo de que le haya ocurrido a uno o a su contrincante), dibujó en la mente del jugador una salida elegantísima y sorpresiva, llevándolo a unas tablas que no podría haber soñado un par de movimientos antes. Dicen que su oponente aún no se ha repuesto del susto. ¿Cómo sacarías un empate de esta posición?

CRUCIGRAMA CACHONDÓN



HORIZONTALES

1) Sedosa tercera parte de un cabello. / No menos que un ánsar, sino todo lo contrario: forma popular del perverso que disfruta recibiendo castigo. **2)** Así me parece la conducta del perverso ya mencionado. / Sobre el velo de esa reina Rubén Darío escribió un cuento azul. / Onomatopeya que con una *o* más sería un exitazo. **3)** Nutre, alimenta. / Animalillo solípedo de fábula de Iriarte. **4)** Dos. / Nombre de consonante en plural. / Familiarmente, pronunciar un discurso. **5)** Jugadores fulleros, en expresión tan anticuada como "fulleros". / Ventilará. **6)** Paseo a cuya vera hay árboles. / Signo químico que enlaza y refuerza negaciones. / Contracción obligatoria. **7)** Persona muy dada a comer pavo trufado en compañía de odaliscas en el Ritz, en vez de tallarines con la gorda del ático en el bar de la esquina. / Naipes escritos. **8)** Artículo neutro invertido. / Según los machistas, así son los pensmientos femeninos. / Letra doble. **9)** Alcohol de las bebidas alcohólicas. / Conjunción que reza. / Individuo polinesio de Nueva Zelanda. **10)** Mujeres que presumen de ser sabias. / A vosotros. **11)** EE.UU. emplea otros países, los... . / Suave primera palabra de las definiciones. / Nombre de mujer.

VERTICALES

1) Jícaras que no se dicen. / Animal exótico. **2)** Ha bebido media botella de Chivas ella sola. / Nombre de cierta *i* griega, en plural. **3)** Acerqué las comisuras de los labios a las orejas. / No callará. **4)** Conjunto de gente viciosa o inmoral. / Conjunción. **5)** Verbo IRregular. / Tesoros públicos. **6)** Vocales de vocal. / Partes de la mandarina pelada que no se comen. **7)** Producto nacional bruto. / Cercado hecho de palos o varas entretejidos. / Segunda letra del abecedario italiano. **8)** Al revés, sábanas, manteles y un buen paquete de acciones que debería aportar la novia al matrimonio. / El Hammarskjöld fue Secretario General de la ONU. / ¡Marchad! **9)** Nombre castellano de provincia catalana. / Pronunciación del elemento I. **10)** Al revés, señor. / Así llaman familiarmente a muchas Cristinas. **11)** Silicato múltiple en forma de hojuelas brillantes, elásticas y sumamente delgadas y monas. / Oso raro que no es el panda. **12)** Estás intrigando con aparatos que suplantan el trabajo manual. **13)** Quiso seducirme contándome su vida una y mil veces, pero todo lo que consiguió fue el infinitivo que estoy tratando de definir. / Pero. **14)** Transcripción fonética de "hice" en América Latina y Andalucía. / Después de. **15)** Hoja muy delgada de masa de harina y agua, que, previamente humedecida, se usaba para pegar y cerrar sobres, pliegos, etc. / Pieza de hierro o de otra materia rígida, en figura de circunferencia, dentro de la cual la gente pulcra guarda la servilleta. **16)** Pasarás un líquido por un cedazo para separar las materias en suspensión, y si tus sábanas están sucias, las blanquearás con lejía caliente. / Bebida alcohólica muy cubana. **17)** No es que su conducta no se ajuste a las buenas costumbres, sino que no se rige por norma alguna. / La del gallo se dice en el paso de la Nochebuena a la Navidad.

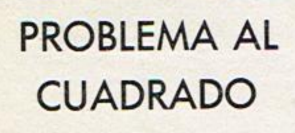
LA CAJITA DE PANDORA

Según una vieja pero sabia leyenda, Hefestos creó a Pandora, la primera mujer, poniéndola en la tierra junto al primer hombre, Epimeteo (que nada tiene que ver con el alero barcelonista). Atenea la dotó de todas las gracias y talentos y Zeus le regaló una caja para guardarlos. El tonto marido abrió la cajita y los dones se esparcieron por todo el mundo, no quedando en el fondo más que estos pocos problemas que ahora te ofrecemos.

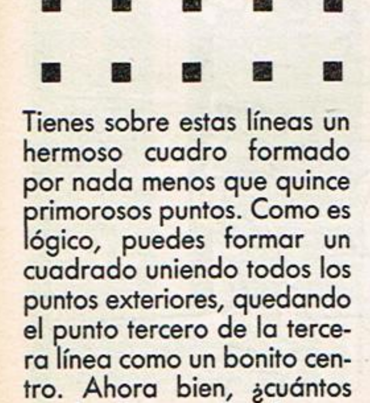
LITTLE JOHN Y LA BOTELLA DE RON



Little John, el más grande de los piratas de la Isla de las Tortugas, enfrentóse un día a un hermoso dilema planteado por *Jimmy Cola Loca:* Esta botella de ron cuesta diez maravedíes, pero el ron cuesta nueve maravedíes más que el envase. *¿Cuánto vale el envase?* Desahuciado, John le entregó la botella. ¿Harías lo propio o conservarías la botella?



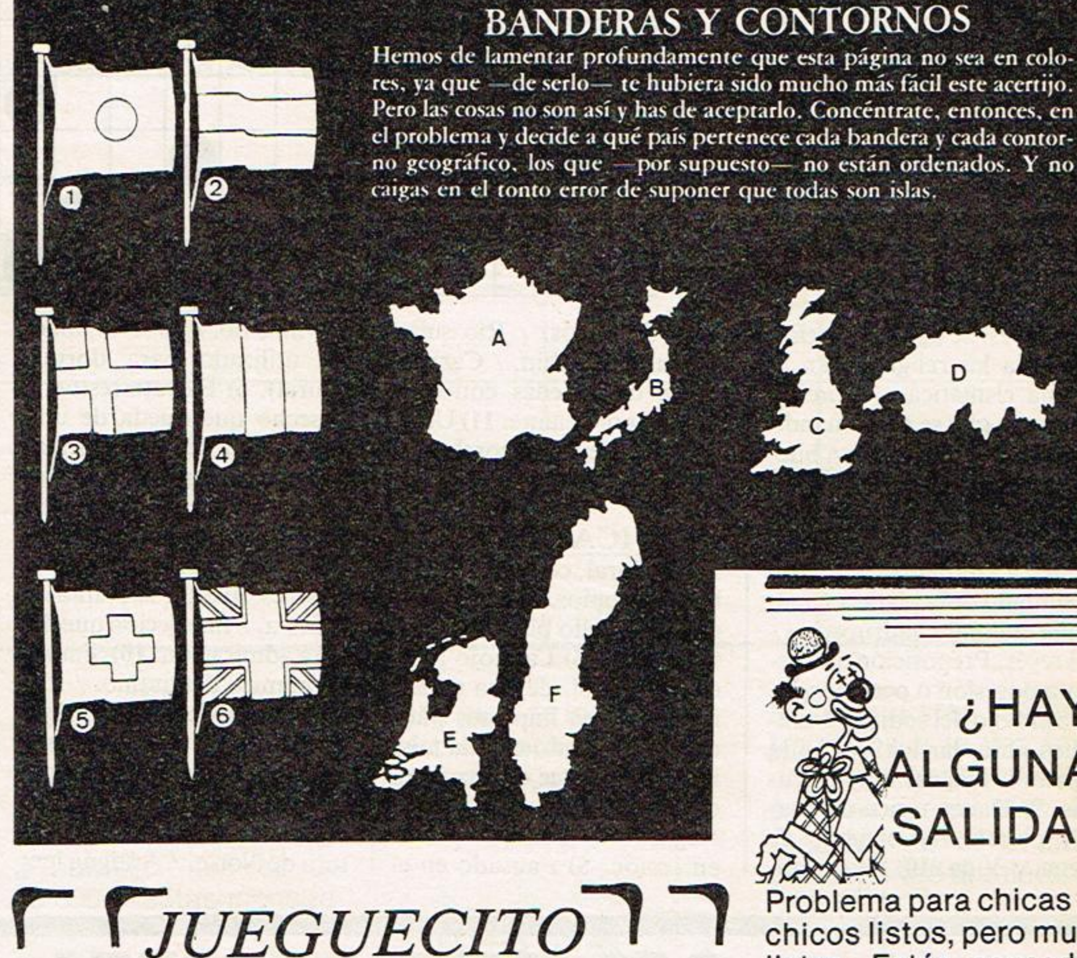
PROBLEMA AL CUADRADO



Tienes sobre estas líneas un hermoso cuadro formado por nada menos que quince primorosos puntos. Como es lógico, puedes formar un cuadrado uniendo todos los puntos exteriores, quedando el punto tercero de la tercera línea como un bonito centro. Ahora bien, ¿cuántos cuadrados puedes formar dejando dicho punto siempre en el centro de la figura?

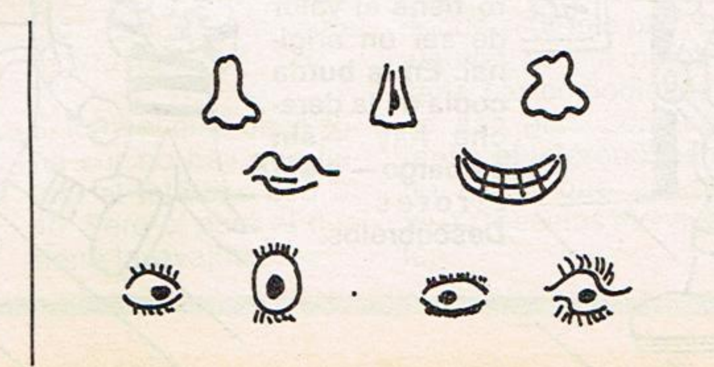
BANDERAS Y CONTORNOS

Hemos de lamentar profundamente que esta página no sea en colores, ya que —de serlo— te hubiera sido mucho más fácil este acertijo. Pero las cosas no son así y has de aceptarlo. Concéntrate, entonces, en el problema y decide a qué país pertenece cada bandera y cada contorno geográfico, los que —por supuesto— no están ordenados. Y no caigas en el tonto error de suponer que todas son islas.



JUEGUECITO DE NARICES

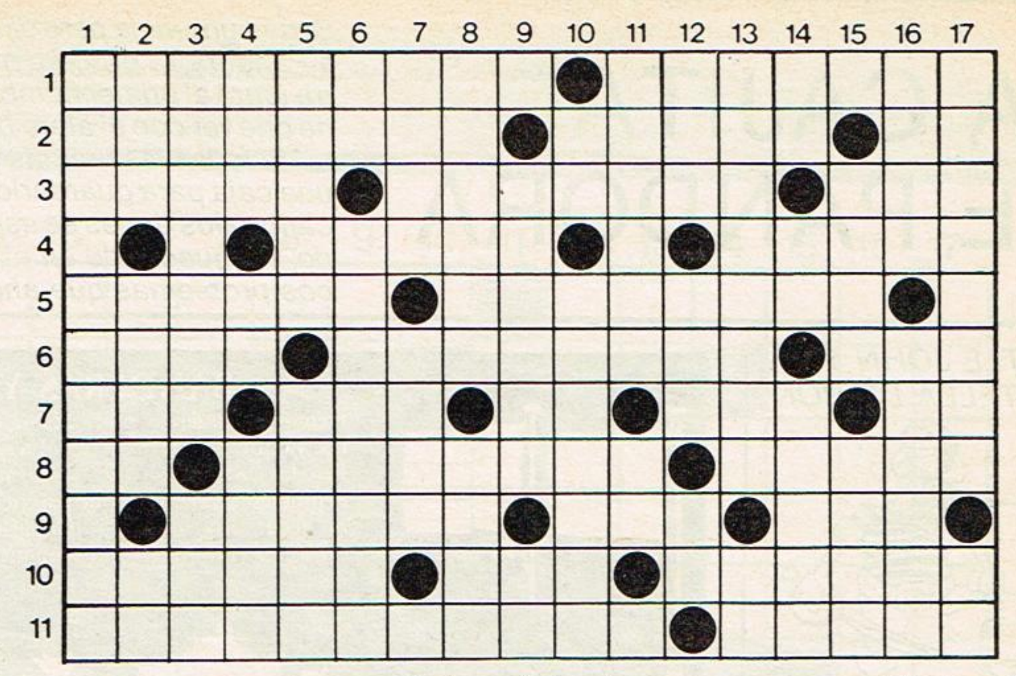
para tí hemos dibujado tres narices, dos bocas y cuatro ojos, elementos básicos para formar una cara o varias caras. Vamos a suponer que debes huir y tienes estos elementos a mano. ¿Cuántas caras puedes montarte utilizando tales elementos? *Mi amigo Andrés, avezado especialista en quinielas, podría ayudarte.*



¿HAY ALGUNA SALIDA?

Problema para chicas y chicos listos, pero muy listos. Estás acusado de asesinato pero el caso no está claro. El juez es un cachondo, pero también muy taimado. Tras un proceso que no le ha salido como quiere, decide tu suerte a la idem. Escribe dos papelitos y te los ofrece:
- En uno he puesto LIBERTAD, en el otro MUERTE. Escoge. El espejo —no obstante— no miente. Has visto claramente que ha puesto MUERTE en ambos. Pero no puedes dudar de su palabra. Sin embargo, hay una salida. ¿Cuál es?

CRUCI GRAMA



HORIZONTALES

1) Dícese de dos líneas equidistantes en toda su extensión. / Motivos o causas. **2)** Embestir con ímpetu. / Cortar por el pie masas de árboles. / Nota musical. **3)** Pieza que se pone exteriormente en la suela del zapato. / Girar en órbita. / Diez veces cien. **4)** Voz media entre la de contralto y barítono. / Vasija grande y poco profunda. **5)** Imágenes: se aplica especialmente a las religiosas en la iglesia cismática. / Porción de humo que se echa cuando se fuma. **6)** Contrario a bueno. / Confusos, desordenados. / United States of América. **7)** Indígena de la Patagonia. / Hermana, religiosa. / Símbolo de la plata. / Cualquier animal cuadrúpedo. / Al revés, Preposición que denota posesión o pertenencia. **8)** Símbolo del sodio. / Utensilios para dar luz. / Planta de flores blancas muy olorosas. **9)** Danza típica de Brasil, plural. / Corriente de agua. / Vida. **10)** Sitio plantado de olivos. / Río suizo afluente del Rhin. / Carruaje de dos ruedas con caja abierta por delante. **11)** Utensilio para extraer corchos. / Apoyan los labios.

VERTICALES

1) En plural, conjunto de los bienes propios. **2)** En este lugar. / Cabello blanco. / Nota musical. **3)** La mojo levemente. / Así, de esta manera; se usa en impresos para dar a entender que es la misma palabra que consta en el original. **4)** Quiero, deseo. / Negación. / Materia pétrea en fusión. **5)** Pausado en el movimiento. / Al revés, mueble utilizado para dormir (plural). **6)** Extraterrestre. / Desecho que queda de una obra. **7)** El Rey de la Selva. / Instrumento musical, con cuerdas colocadas en forma vertical. **8)** Arrobamiento, éxtasis. / Al revés, lugar donde vives. **9)** Salir la planta de la tierra. / Interjeción que denota admiración. **10)** Símbolo químico del titanio. / Rollo de hojas de tabaco. **11)** Al revés, formar con la voz sonidos melodiosos. / Afirmación. **12)** parte del cuerpo de algunos animales. / Abreviatura de Norte. / Antigua lengua que se utilizaba en Francia, también conocida por provenzal o lemosín. **13)** Levaren el ancla. / Nombre que dan los hebreos al quinto mes de su año religioso. **14)** Al revés, voz que se usa para acunar a los niños. / Prefijo inseparable que denota proximidad. / Arma blanca semejante a la espada. **15)** Sonido que emiten los gatos. / Manifiestas alegrías. **16)** Magistrado a cuyo cargo estaban las obras públicas. / Parecida a la seda. **17)** Demasiadamente pulido, compuesto y limpio. / Prefijo inseparable, a.

LOS SIETE ERRORES



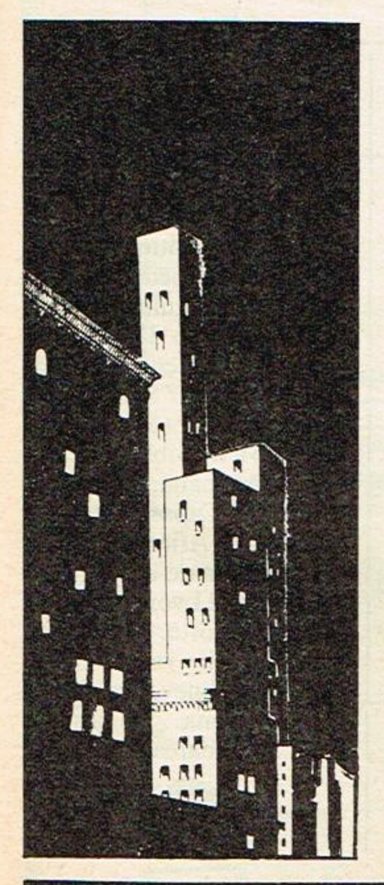
Problema de lógica



SE ALQUILA

Ayer recibí una carta de mi amigo Manuel. Me dice que quiere venir a vivir aquí, y me pide información sobre las posibilidades de alquilar un piso no muy caro, pero que tenga lavadora. Estimado lector, ¿me ayudas a ordenar los datos que he extraído esta mañana del periódico para enviárselos a Manuel? Dados sus deseos, ¿qué piso le recomendarías? Por lo tanto, ¿a qué número de teléfono le convendría llamar para obtener más referencias?

ZONA	Nº HABITACS.	COMODIDADES	PRECIO	TELEFONO



1) No es el piso de la zona centro el que tiene lavadora.

2) El precio del piso de 2 habitaciones es de 30.000 pesetas mensuales.

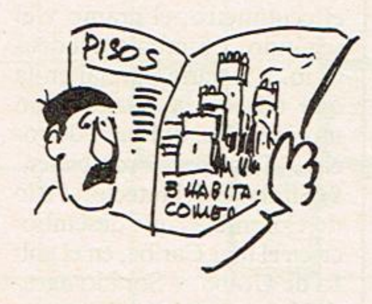
3) Para consultar sobre el piso de 3 habitaciones hay que llamar al número 444 55 55.

4) No es el piso de la periferia el que tiene 4 habitaciones. Ni el del sur.

5) El que tiene calefacción tiene una sola habitación.

6) Para el piso de la zona sur no hay que llamar al teléfono 666 11 10. Pero sí para el que tiene lavavajillas.

7) El piso de la zona norte cuesta 40.000 pesetas mensuales.



8) El teléfono 222 22 33 es el único que corresponde al propio piso en alquiler, no a la inmobiliaria. Las comodidades de ese piso son, por tanto, el teléfono; pero no es el que cuesta 20.000 pesetas mensuales.

9) Si alquilaras los cuatro pisos a la vez tendrías que pagar 105.000 pesetas mensuales. El más barato es el que corresponde al teléfono 802 13 77.

10) El piso que cuesta 20.000 pesetas mensuales no tiene calefacción ni teléfono.

11) El número de teléfono para averiguar datos sobre el piso periférico es el que tiene más cifras distintas.

12) El centro es más caro que el sur, y el piso que tiene 4 habitaciones es más caro que el que tiene lavavajillas.

BLANCO

Encontrar la horma de su zapato, **expresión con que se hace ver que alguien presuntuoso ha topado con un obstáculo insalvable. Viene la definición a cuento para decirte que no sientas remordimiento en mirar las soluciones.**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	

HORIZONTALES

1) Remiendo que se echa al calzado por encima cuando está roto. / Parte interior y resguardada de un puerto de mar. **2)** Agitar un ave las alas sin volar. / Echar levadura a la masa del pan. / Símbolo del carbono. **3)** Precio puesto oficialmente a cosas vendibles. / Raíz secundaria de las plantas, en plural. / Forma del pronombre personal de la tercera persona singular. **4)** Cabo que viene desde la cabeza de los palos a los penoles de las vergas. / Símbolo del tantalio. / Masa considerable de nieve que rueda de los montes a los valles con violencia y ruido. **5)** Destino. / Viento frío que sopla del norte. / Roca feldespática de color verdoso con rayas amarillas. **6)** Abreviatura de trinitrotolueno. / (Rey), drama de Shakespeare. / Corriente de agua bastante considerable que desemboca en otra o en el mar. / Correoe. **7)** Símbolo del roentgen. / Prefijo que significa sobre. / Sistema de medidas cuyas unidades son el centímetro, el gramo y el segundo. / Símbolo del deuterio. / Locura parcial en la que obsede la imaginación una idea fija. 8) Plural de vocal. / Tiene fe. / Prohibiesen. **9)** Símbolo del lutecio. / Río de Colombia, que desemboca en el mar Caribe, en el golfo de Urabá. / Sonido agradable. / Apócope de santo. **10)** Género de mamíferos roedores cuyo cuerpo está cubierto de púas. / Grasa de los herbívoros. / Endemoniada. **11)** Hará ruido una cosa. / Método que procede de lo simple a lo compuesto, de los elementos al todo, de la causa a los efectos, del principio a las consecuencias. / Conjunción disyuntiva.

VERTICALES

1) Del catastro, en plural. **2)** Nombre árabe de algunos inspectores antiguos, como el de pesas y medidas, el alarife y el juez de los riegos. / El viento de Oriente. **3)** Que pesa, en plural. / Prefijo que significa supresión o negación. **4)** Carburo de hidrógeno no saturado. / Abreviatura de padre. / (Vital), apellido de un médico y comediógrafo español, autor de sainetes madrileños. **5)** Dativo del pronombre personal de tercera persona singular. / Símbolo de tonelada. / Ministro de Justicia que precedía con las fasces a los magistrados de la antigua Roma. **6)** Alerce, árbol. / Consonante doble. / Preposición. **7)** Familia de dicotiledóneas, a la que pertenece, entre otras, la hiedra. **8)** En matemáticas, símbolo de diferencial. / Pertenecientes a una región de la España Tarraconense. **9)** Colina o collado. / Símbolo del azufre. / Río de la U.R.S.S. que desemboca en el océano Glacial Artico. **10)** Símbolo del litio. / Símbolo del circonio. / Símbolo del voltio. / Terminación de aumentativo. **11)** Músculo triangular del hombro. / Símbolo de tesla. **12)** Sala donde se enseña en las universidades. / Símbolo del oxígeno. / Canto de un madero. **13)** República Democrática Alemana. / La cuarta vocal. / Capas. **14)** Arbol lauráceo. / Afirmación. **15)** Terminación de infinitivo. / Naturales de Lyon. **16)** Abreviatura de norte. / Pigmento amarillo en los vegetales y en la yema del huevo, en plural. **17)** Amugrona. / La primera letra. / Embarcación.

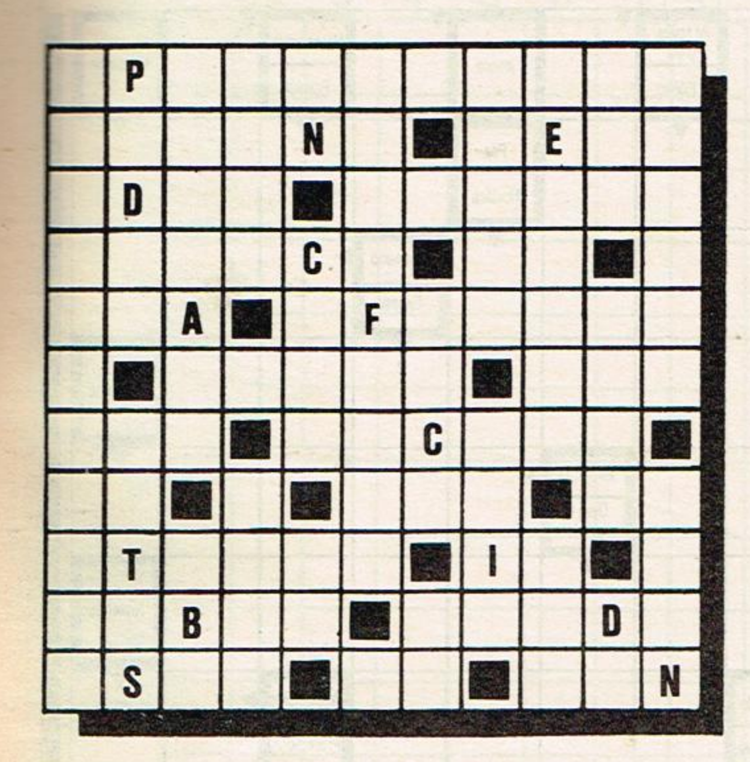


AUTODEFINIDO

Marido / Insuave
Contracción / Con poder
Ingerir / Sorteará
Misivas
Al revés, palo / Filoso
Ahora
No se vaya / Porción
Negación
Río suizo / Pronombre
Pez / Hurtará
De varias formas / Al revés, uno y uno
Acusado / Exceso
Fiesta / Distinto
Nitrógeno
Calmar / Fallecer
Contracción / Modas
Esperma / Dios egipcio
Gastáramos / Bien dispuesta
Novenos
Pie
Aováis / Disminuirá
Donará / Razonable
Preposición / Protegidos
Fraude / Bario
Manija / Al revés, nota
al revés, poeta
Enfermo / Afirmación
Aros pequeños
Marchaban / Litio
Santo / Repartió
Airoso / Nota
Nuevo / Preposición
Caudillo árabe / Radiación
Sin sal
Plural de vocal / Plata
Orígenes / Rabo
Oficial turco / Flor
Se atreven
Piedra / Templos orientales
Coge
Da / Condimento
Reflexión del sonido
Aquello / Artículo
Entregues
Nómina / Nota
Mezclas de alimentos
Pato
Sorprendió
Hombre forzudo

CAOTICO

Damos a continuación las definiciones de todas las palabras horizontales y verticales de este crucigrama, pero desordenadamente. Las letras de ayuda servirán como puntos de partida.



Forma de pronombre personal. • Antigua ciudad de Caldea. • Con anterioridad al momento en que se habla. • Labiérnago, arbusto. • Tiempo que dura el gobierno de un emir. • Calle principal en algunas poblaciones. • Moneda japonesa de cobre, centésima parte de un yen. • Río de Rusia. • Carnes que cubren interiormente la quijada y guarnecen la dentadura. • Interjección, ¡tate! • Uno de los cinco continentes. • Diosa egipcia. • Preposición. • Dividen alguna cosa con algún instrumento. • Título de dignidad, de más o menos preeminencia, según los distintos países. • Dignos de gustar o agradar. • Viento sudeste. • Plural de vocal. • Lleva a remolque una nave, atoa. • Artículo. • Al revés, letra griega. • Prefijo negativo. • Letra griega. • Aturde o atolondra. • Dentro de. • Individuo de cierto pueblo indígena de Filipinas. • Busque animales para cogerlos o matarlos. • Privada total o parcialmente de la sensibilidad mediante ciertos fármacos. • Lugar destinado en las casas para verter las inmundicias. • Cocido a las brasas. • Pedestal largo en que estriban varias columnas. • Arbol tiliáceo, de mucho adorno en los paseos. • Lista o catálogo de nombres de personas o cosas. • Al revés, Litio. • Falto de voz o de sonido. • Terminación verbal. • Diez y uno. • Juntaba. • Pieza que va unida a la suela del zapato. • Concejal. • Disonancia de los elementos acústicos de la palabra. • Sufijo aumentativo. • Gas noble. • Estaba obligado. • Perfectos y libres de toda culpa.

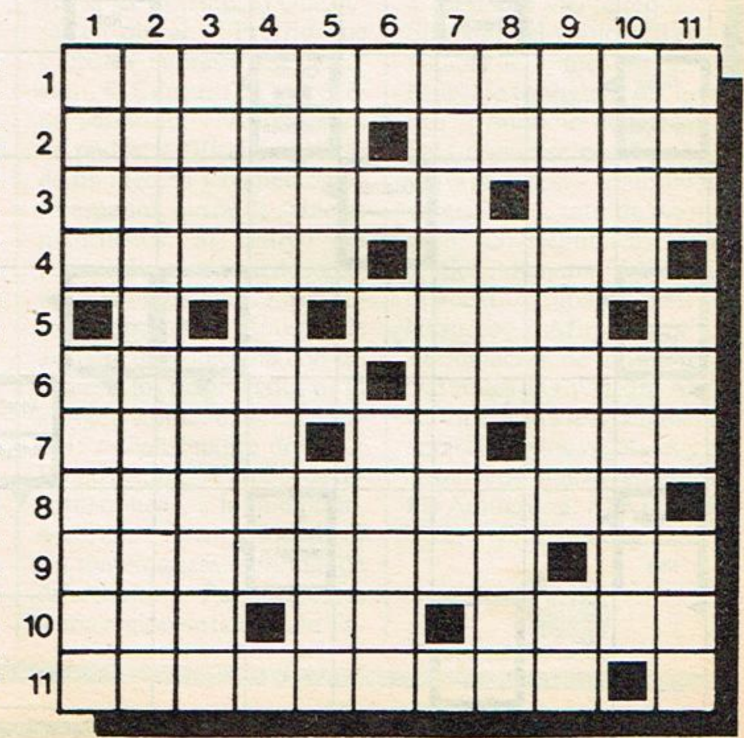
MINIGRAMA

HORIZONTALES

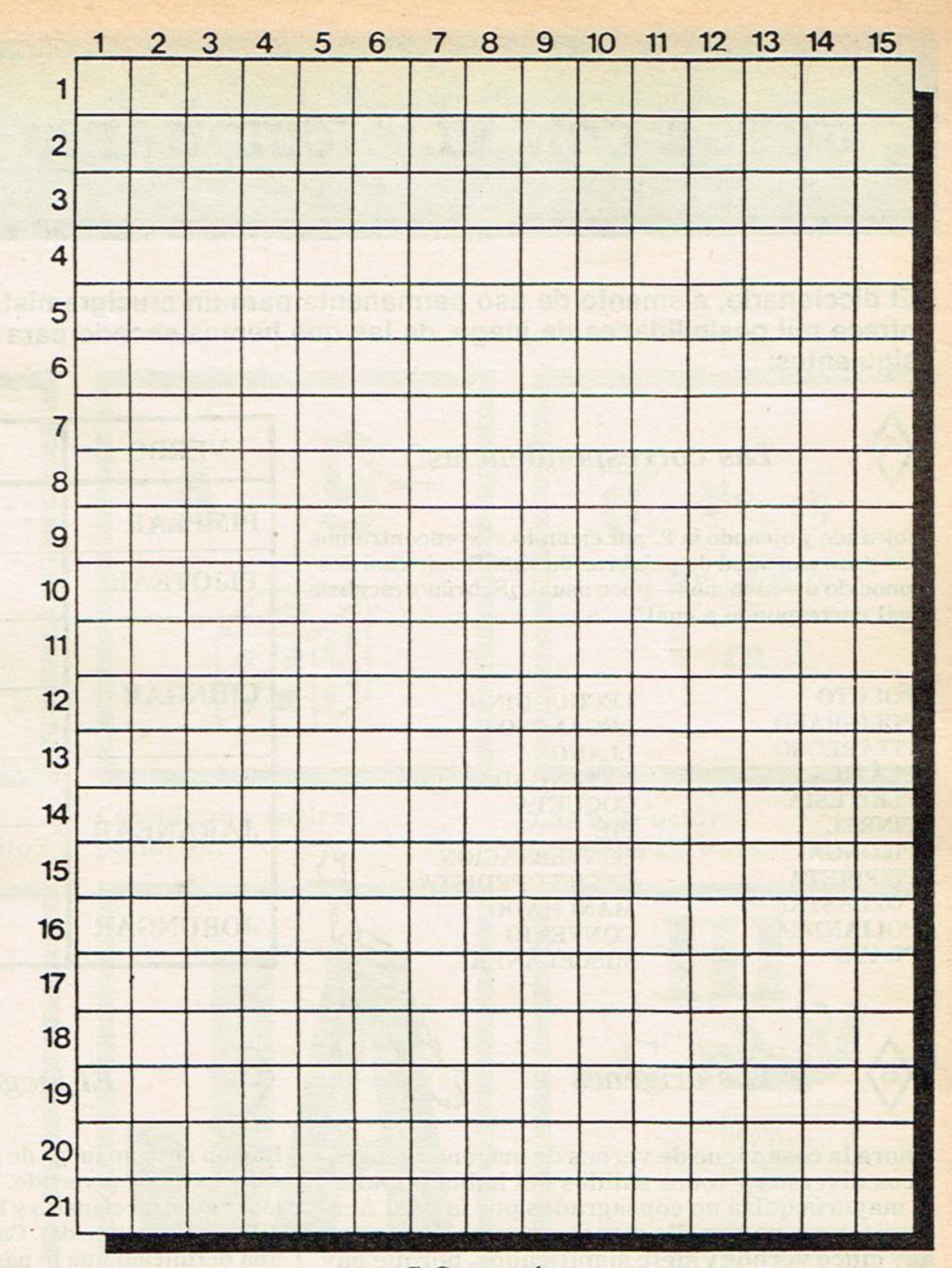
1) Pertenecientes o relativos a las leyendas. **2)** Hinchazón blanda y fría de una parte del cuerpo. / Cierta enfermedad contagiosa, ordinariamente mortal. **3)** Referente a la suma o compendio. / Hogar. **4)** Planta leguminosa, espinosa. / Muesca que tiene cada letra de imprenta. **5)** Golfo del Mar Meridional de la China. **6)** Secreción caliza, producida dentro del mar. / Toda acanaladura con la que se decora un miembro arquitectónico. **7)** Recen. / Dos vocales fuertes. / Sacudimiento violento que hacen las bestias. **8)** Golpes recios que se dan con los dedos. **9)** Informado. / Dirigíos hacia. **10)** Liga. / Consonante repetida. / El habla de los gitanos. **11)** Que tienen nervios.

VERTICALES

1) Agraviado, lastimado. / Dan coces. **2)** Substancia para endulzar. **3)** Piedra preciosa. / Quitar. **4)** El que abandona su país. **5)** Arte de pesca, consistente en un cilindro de juncos con un embudo cerrado por una válvula. / Me abrasé. **6)** Temporal propicio o adverso durante el año. **7)** Pacificad. **8)** Nota musical. / En Chile, fuente de madera con azas. / Zócalo. **9)** Perteneciente al Islam. / Símbolo químico del arsenio. **10)** Organización del Tratado del Atlántico Norte. / Figurativamente, viejo, anticuado. **11)** Existir. / Sonido producido al vibrar las cuerdas vocales. / Par.



SUPER ALBO



HORIZONTALES

1) Relativo al conjunto de todas las ciencias. / Conjunción disyuntiva. **2)** Perteneciente a cierto planeta. / Queridas. **3)** Número 1 en romanos. / Atomo eléctrico con carga negativa o positiva. / Perfumadas. **4)** Pasos largos. / Batracio. / Sufijo aumentativo. **5)** Conjunción copulativa que reemplaza a la y en ciertos casos. / Alabanza. / Apócope de papá. / Primera vocal. / Dueño, señor. **6)** Naves. / Cercadas con alambre. **7)** Policía nazi. / Parte saliente del tejado. / El día anterior al de hoy. **8)** A Tempo. / Símbolo del manganeso. / Cuerpos cóncavos que pueden contener líquidos. / Signo de la suma. **9)** Pronombre posesivo. / Plural de vocal. / Símbolo del azufre. / Pasa el rasero. **10)** Item. / Extensión de agua salada. / Marcharemos, nos dirigiremos. / Decimosexta letra. **11)** Nombrarte. / Lengua provenzal. / Afirmación. **12)** Agarradera. / Adornó con curiosidad y limpieza. / Argollas. / Vigésima tercera letra. **13)** Quinientos en romanos. / Sustancia cristalina que resalta el gusto de las comidas. / Cien en números romanos. / Hará pliegues. **14)** Antes de Cristo. / Oraré. / Río de lava. / Terminación verbal. **15)** Astros luminosos, uno de ellos es el centro de nuestro sistema planetario. / Fruta grande y muy jugosa. / De esta manera. **16)** Noticia, fama, divulgación de una cosa. / Asesinar. / Silbato. **17)** Maja, guapetona. / Cocinares un manjar. **18)** Utilizó. / Al revés, artículo neutro. / Habitares. **19)** Símbolo del azufre. / Parte de la cabeza donde están los sesos. / Locas. / Cincuenta en números romanos. **20)** Campeón. / Cinco en números romanos. / Negación. / Venir un cuerpo de arriba abajo por su propio peso. / Forma pronominal. **21)** Ciudad bíblica que fue castigada por sus pecados. / Coloca. / Manoseas hasta deslucir una cosa.

VERTICALES

1) Arrojan, exhalan. / Acertadas. / Deidades que protegían las ciencias y las artes. **2)** Símbolo del sodio. / Vigésima primera letra. / Hábiles para engañar. / Objetos. / Preposición. **3)** Cuídalos y aliméntalos. / Conjunción copulativa. / Signo de la suma. / Dementes. / Abreviatura del título don. **4)** Imágenes devotas. / Familiarmente mamá. / Partículas de piedra. / Duración de las cosas eternas. **5)** Cuatro más uno. / Partícula inseparable privativa. / Relaciones de sucesos por año. / Quepí de fieltro. / Mil en números romanos. **6)** Artículo femenino. / Expresado verbalmente. / Altares. / Ultima letra. / Cabello suelto. **7)** Indios sustrales de América. / De poco peso. / Bordan de realce. / Voz que se usa repetida para arrullar a los niños. **8)** Signo de la multiplicación. / Dícese de quien se nutre de otro ser vivo. / Mata leguminosa de flores amarillas. / Decimonona letra. **9)** Segunda vocal. / Rezamos. / Nota musical. / Quita la cáscara. / Cuarta vocal. / Voz de la gallina. **10)** Señora. / Segunda letra. / Atrévase. / Contracción. / Dirían discursos. **11)** Imantarás. / Llegaban al fin sus vidas. / Famoso marqués, escritor y filósofo. **12)** Adjetivo que designa cosas o personas separadamente con relación a otras. / Interjección de dolor. / Dícese del sitio lleno de piedras duras, femenino. / Detendrá. **13)** Poema lírico. / A más de. / Sociedad Anónima. / Brisas, vientos suaves. / Undécima letra. **14)** Empezarás a aparecer. / Símbolo del azufre. / Disminuyas, rebajes. / ¡Tate! **15)** Forma pronominal. / Nosotros. Relativos a la sanidad. / Lirio.

JUEGA CON EL DICCIONARIO

El diccionario, elemento de uso permanente para un crucigramista de ley, ofrece mil posibilidades de juego, de las que hemos sacado para ti las siguientes:



Las correspondencias

Hojeando y ojeando la P, por ejemplo, nos encontramos una gran cantidad de palabras de significado casi desconocido o —al menos— poco usual. ¿Sabrías descubrir cuál corresponde a cuál?

POLUTO	**LECHUGUINO**
POLÍGRAFO	**LEGAÑOSO**
PITARROSO	**LLANO**
PLÁTICA	**EXTENUADA**
PLEITESÍA	**COQUETA**
PINREL	**PIÉ**
PILONGA	**CONVERSACIÓN**
PIZPIRETA	**ENCICLOPEDISTA**
POLLASTRE	**MANCHADO**
POLIANTEA	**CONVENIO**
PLAYO	**MISCELÁNEA**

B *Los orígenes*

Ahora la cosa viene de verbos de orígenes geográficos diversos y todos salidos del habla popular, la mayoría quizá no consagrados por la Real Academia, pero no por ello menos vigentes. Verás que hay cinco verbos y siete significados, porque hay dos palabras que significan acciones distintas según la procedencia. ¿Puedes decidir qué significado corresponde a cada verbo?

Los verbos son:
PIMPLAR - PIJOTEAR - CHINGAR - JARANEAR - JORUNGAR
Y los significados son:

- **En Venezuela, hurgonear.**
- **En España, beber.**
- **En Chile, fallar, fracasar.**
- **En Méjico, hacer el amor (pero dicho en plan grosero).**
- **En Perú, andar de bulla o de fiesta.**
- **En Colombia, importunar, molestar.**
- **En Argentina, economizar, evitar un pago, avariciar.**

Con estos datos, completa el cuadro que sigue:

VERBO	SIGNIFICADO
PIMPLAR	
PIJOTEAR	
CHINGAR	
JARANEAR	
JORUNGAR	

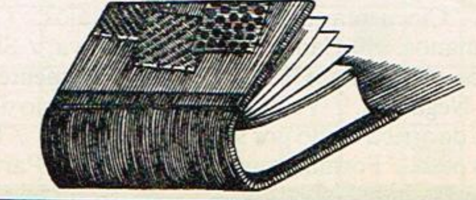


El juego clásico

Hay un antiguo juego de grupo con diccionario que resulta bastante divertido. Hay un juez que busca una palabra en el diccionario y la lee a los jugadores (debe ser difícil o desconocida). Cada jugador anota en un papel una definición que le parece puede corresponder a la palabra. El juez anota la verdadera en otro papel y recoge las de los jugadores. Finalmente, lee todas las definiciones (sin decir cuál es la verdadera). Los jugadores votan por el significado que les parece el correcto. Finalizado, el juez anota los puntos obtenidos por cada jugador. Se puntúa así:

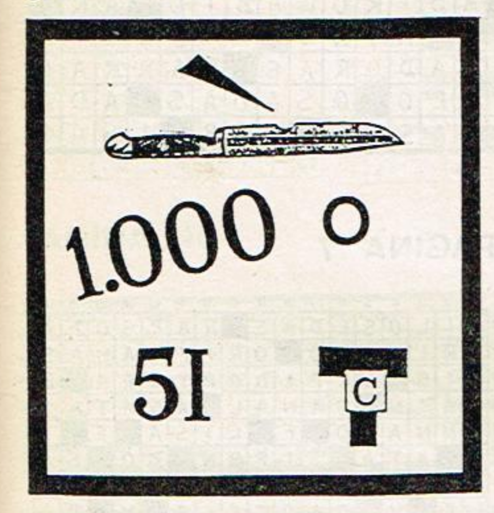
- **Diez puntos para quien acierte el verdadero significado.**
- **Cinco puntos para el autor de una definición por cada voto que ésta coseche.**

El turno de juez es rotativo. Con un poquitín de imaginación en los participantes, otro poquito de humor y a peseta por punto, puede ser realmente divertido. ¡Probadlo!

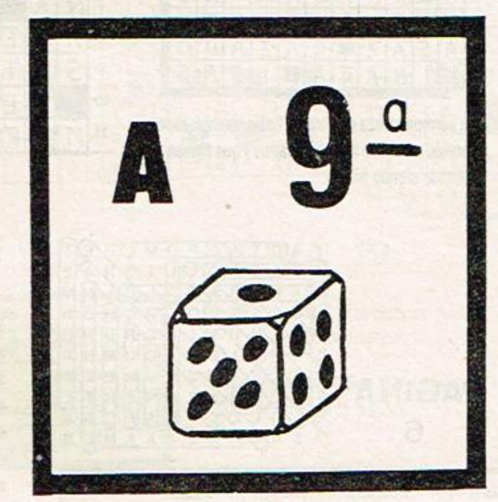


JEROGLIFICOS

¿Cómo te llamas?



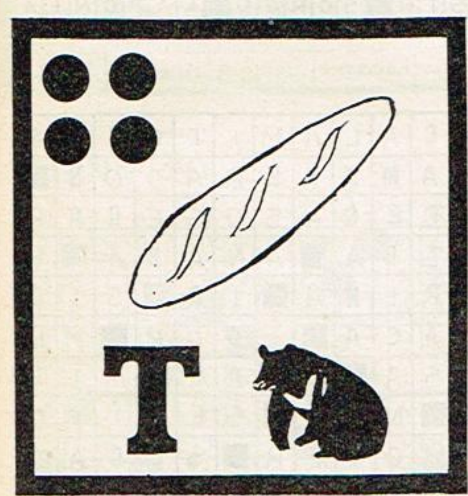
Tu respuesta me dejó...



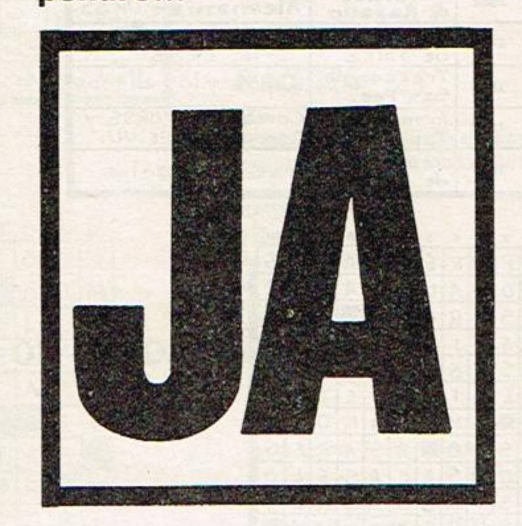
¿Llueve, maño?



¿Te gusta el programa de la Tenaille?



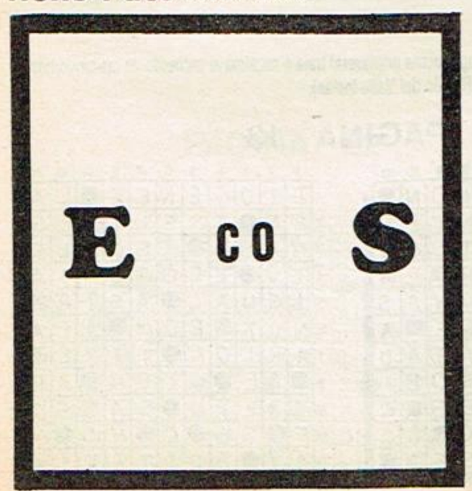
Cuando me retire pondré...



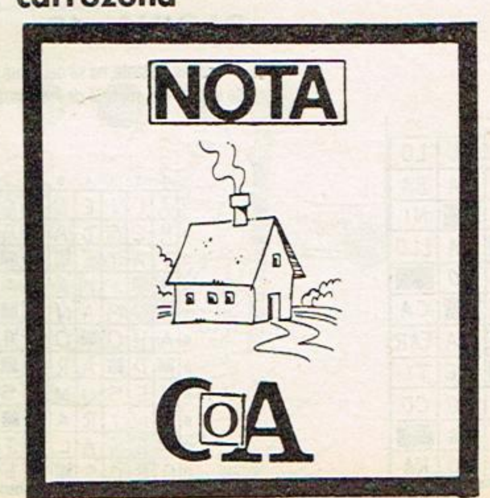
Los que están pasados de moda son...



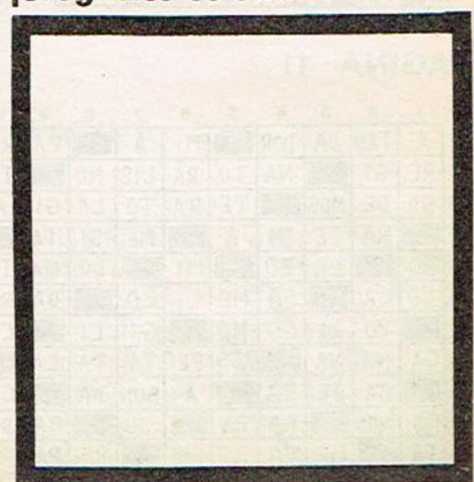
¿Qué profesión tiene Paco Morán?



Una canción carrozona



Resolver este jeroglífico es un...



SOLUCIONES

PAGINA 2



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	R	A	B	I	A	C	A	N	A	■	R	O	M	A	Z	A	■
2	E	C	O	■	L	A	L	O	■	R	A	V	E	N	A	L	A
3	F	I	L	A	C	T	E	R	I	A	■	N	■	T	R	I	S
4	R	A	L	L	A	R	■	T	R	E	F	I	L	A	R	■	I
5	E	N	A	L	T	E	C	E	R	■	U	■	A	R	I	E	S
6	N	O	■	E	R	■	A	■	E	R	E	M	I	T	A	S	■
7	D	■	A	G	A	M	I	T	A	R	■	A	R	I	■	C	A
8	A	B	R	A	Z	O	■	A	L	■	P	R	E	C	I	A	R
9	T	R	E	S	■	R	U	L	E	T	A	■	N	O	B	L	E
10	A	I	S	E	N	I	N	O	S	■	N	O	E	■	A	M	A
11	S	O	■	N	E	R	O	N	■	P	A	I	S	A	N	O	S

Me despertó a puntapiés una señora para preguntarme si me pasaba algo.

PAGINA 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Z	A	N	G	O	L	O	T	E	A	R
2	A	Z	A	R	■	I	■	A	L	Z	A
3	L	A	Z	A	R	E	T	O	■	O	Z
4	A	R	I	Z	O	N	A	■	A	T	A
5	M	A	■	N	■	Z	O	N	Z	A	S
6	E	R	I	A	Z	O	■	A	A	R	■
7	R	A	Z	■	A	■	A	T	R	O	Z
8	A	■	A	R	P	O	N	■	O	N	U
9	■	A	R	I	A	■	D	A	S	■	L
10	A	S	A	Z	■	C	A	Z	A	D	O
11	L	I	N	A	Z	A	■	I	S	A	S

Una hermosa pieza de herrería había reemplazado al portón en el que se columpiaban y que habían arruinado siendo niños.

PAGINA 4

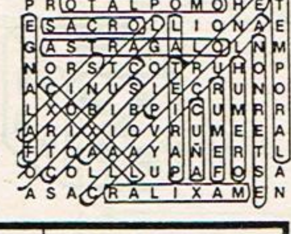
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	E	F	A	L	O	T	O	R	A	X	■	S	E	N	I	L
2	A	N	A	■	O	S	A	D	O	■	E	C	O	N	O	M	A
3	R	U	B	O	R	■	J	A	L	O	N	E	S	■	G	A	S
4	A	M	U	L	E	T	O	S	■	P	O	S	■	P	A	N	A
5	B	E	L	E	N	E	S	■	C	A	F	E	T	A	L	■	Ñ
6	I	R	A	■	E	N	■	C	O	C	O	■	R	N	■	C	A
7	N	A	■	A	S	T	R	O	L	A	B	I	O	■	A	R	■
8	A	T	E	S	■	A	I	R	E	■	A	M	P	E	R	I	O
9	S	I	T	I	A	D	O	R	A	S	■	P	A	R	R	A	L
10	■	V	E	L	L	O	■	O	S	A	D	A	S	■	A	D	A
11	M	A	R	E	A	S	T	E	■	L	A	R	■	I	S	A	S

PAGINA 5

1314									
597	717								
239	358	359							
82	157	201	158						
25	57	100	101	57					
9	16	41	59	42	15				
5	4	12	29	30	12	3			
3	2	2	10	19	11	1	2		
2	1	1	1	9	10	1	0	2	
1	1	0	1	0	9	1	0	0	2

1) REGULA
2) RAPTO
3) LADRONA
4) BRAMA
5) LAICOS
6) TIMAREN

PAGINA 6



P	R	O	T	A	L	P	O	M	O	H	E	T
E	S	A	C	R	O	L	L	I	O	N	A	E
G	A	S	T	R	A	G	A	L	O	L	N	M
N	O	R	S	T	C	O	T	R	U	H	O	P
A	C	I	N	U	S	I	E	C	R	U	N	O
L	X	O	B	I	B	P	I	C	U	M	R	R
A	R	I	X	I	O	V	R	U	M	E	E	A
F	T	O	A	A	A	Y	A	Ñ	E	R	T	L
O	C	O	L	L	L	U	P	A	F	O	S	A
A	S	A	C	R	A	L	I	X	A	M	E	N

AÑO	NOMBRE	PAISES
1898	Paz de París	EE.UU. y España
1922	Tratado de Rapallo	Alemania - URSS.
1945	Conferencia de Yalta	EE.UU., Reino Unido y la URSS.
1951	Tratado de San Fco.	Japón y los aliados
1953	Armisticio Pan Mun Jom	Corea Norte / URSS y Corea Sur / EE.UU.
1962	Acuerdos de Evian	Francia y Argelia

PAGINA 7



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	F	I	L	O	S	E	D	A	S	■	R	A	P	S	O	D	A
2	A	R	I	S	A	R	O	■	O	R	I	F	L	A	M	A	S
3	L	I	S	■	L	E	P	I	D	O	P	T	E	R	A	■	E
4	C	A	I	N	■	B	A	N	A	L	■	A	G	A	T	A	S
5	I	N	N	A	T	O	■	F	■	L	I	S	A	■	E	■	T
6	N	■	A	T	A	■	T	I	F	O	N	■	D	O	■	E	A
7	E	N	S	I	F	O	R	M	E	■	I	C	O	R	E	S	■
8	L	E	■	V	■	C	A	O	T	I	C	A	■	N	■	P	A
9	O	B	R	A	R	A	S	■	I	■	I	L	I	A	C	A	S
10	■	L	O	S	A	S	■	A	D	R	A	L	■	D	■	H	E
11	S	I	N	■	S	O	R	G	O	■	L	A	P	O	N	I	A

PAGINA 8



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	A	L	E	N	D	A	R	I	O	■	O	C	A	S	O	S
2	O	■	A	L	I	E	N	A	N	T	E	■	A	L	I	C	A
3	R	O	Z	A	D	L	O	■	A	O	R	I	S	T	O	■	L
4	A	C	O	S	A	■	T	A	N	■	M	■	C	O	N	O	S
5	Z	A	S	■	D	I	E	T	E	T	I	C	A	■	I	L	A
6	A	R	■	C	A	L	M	A	■	A	T	A	B	A	S	E	■
7	■	I	S	O	■	L	E	J	A	N	A	■	E	■	T	O	N
8	U	N	I	D	L	A	■	A	S	I	■	F	L	I	A	■	U
9	R	A	F	I	A	■	A	R	E	N	A	L	■	Z	■	C	E
10	O	■	O	G	R	O	■	A	D	O	S	A	R	A	M	O	S
11	D	O	N	O	■	N	A	N	A	■	E	N	E	R	O	■	T
12	E	P	■	S	I	O	N	■	S	U	S	■	N	E	V	A	R
13	L	A	S	■	O	M	I	T	E	N	■	O	D	I	E	L	O
14	O	L	E	R	■	A	M	A	■	T	A	■	I	S	I	S	■
15	■	E	■	A	R	T	I	L	L	E	R	I	A	■	S	A	L
16	E	S	E	S	■	O	C	I	O	■	A	■	S	O	■	C	A
17	E	C	O	■	A	P	O	S	T	A	D	O	■	I	R	I	S
18	S	E	L	■	D	E	S	M	E	S	U	R	A	D	■	A	T
19	■	N	O	R	A	Y	■	A	S	A	R	A	N	■	A	N	A
20	A	C	■	A	L	I	A	N	■	C	A	T	A	R	R	O	■
21	S	I	N	D	I	C	A	■	G	A	■	E	L	■	T	■	P
22	E	A	■	A	D	O	R	N	A	R	E	■	E	D	E	M	A
23	A	■	I	R	■	S	■	O	S	E	R	A	S	■	S	E	R

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A	P	A	R	E	C	I	A	■	A	S
2	R	O	S	A	L	E	D	A	S	■	E
3	E	S	T	R	E	N	E	■	O	R	O
4	P	A	R	I	S	I	E	N	S	E	■
5	E	S	A	S	■	T	■	A	■	I	R
6	R	E	C	I	O	■	C	E	T	R	O
7	I	■	A	M	I	L	A	N	O	S	E
8	A	S	N	O	■	A	S	A	R	E	N
9	■	O	■	S	A	C	A	S	E	L	O
10	A	S	I	■	S	A	R	■	R	E	S
11	M	A	R	E	A	R	E	M	O	S	■

PAGINA 10

C	A	L	A	M	I	T	O	S	O	S
A	M	A	N	E	R	A	D	O	S	■
D	E	S	A	S	O	S	E	G	A	R
E	R	A	■	A	N	A	R	A	■	E
R	I	Ñ	A	■	I	D	■	S	I	C
A	C	A	■	I	C	O	R	■	M	E
S	A	■	O	M	A	R	■	M	I	L
■	N	O	S	■	S	E	M	I	T	A
M	O	V	E	R	■	S	E	C	A	D
U	S	A	R	A	N	■	M	O	D	O
S	■	L	A	■	A	M	A	S	A	S

PAGINA 11

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	A	TAN	DA	DOR	■	MI	A	■	VA	RA	PA	LO
2	RE	GI	■	NA	TU	RA	LIS	MO	■	TE	SA	BA
3	NA	DE	MOS	■	TE	RA	TO	LO	GI	A	■	NI
4	■	RA	TE	RI	A	■	ME	SI	TA	■	CA	LLO
5	PO	■	LA	ZO	■	MI	■	DO	NA	TI	VO	■
6	LO	CA	■	FA	ME	LI	CO	■	DA	RA	■	CA
7	■	PO	LI	GO	NO	■	GI	LI	■	COL	MA	TAR
8	CA	NA	NA	■	RES	PE	TA	RA	LA	■	ME	TI
9	■	BA	JE	ZA	■	A	BUN	DA	■	CO	LO	CO
10	RO	MOS	■	PA	PA	■	DO	■	CA	DE	NA	■
11	TA	■	MA	TA	RI	FE	■	RE	PA	RA	DO	RA

PAGINA 12

Y en aquel instante, no sé decir qué vago aroma primaveral traía a mi alma el recuerdo de las cinco hijas de la princesa. (*Sonata de Primavera*. Ramón del Valle-Inclán).

PAGINA 13

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A	L	I	E	N	A	C	I	O	N	■
2	R	O	N	D	A	■	A	N	T	E	S
3	T	A	T	E	■	A	■	T	O	G	A
4	E	■	I	M	A	N	A	R	■	R	■
5	R	O	M	A	N	A	■	U	N	A	S
6	A	R	O	■	O	C	A	S	E	■	A
7	■	D	■	A	R	■	■	A	T	A	D
8	R	E	S	U	M	E	S	■	O	B	I
9	U	N	I	R	A	S	■	E	S	■	C
10	■	E	T	A	L	A	J	E	■	L	O
11	O	S	O	S	■	S	E	S	G	A	■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	D	I	O	G	E	N	E	S	●	L	A
2	E	N	●	A	N	E	L	I	D	O	S
3	N	A	B	I	●	T	E	L	E	L	E
4	T	U	●	T	E	O	G	O	N	I	A
5	I	G	U	A	L	●	A	S	T	A	●
6	N	U	T	●	E	O	N	●	A	C	A
7	A	R	I	O	N	●	T	I	R	E	●
8	●	A	L	●	C	I	E	N	●	A	R
9	T	R	E	P	O	●	S	A	S	S	O
10	E	●	S	O	●	O	●	N	O	●	M
11	A	Y	●	S	O	L	T	E	R	I	A

PAGINA 14

A	C	A	N	D	I	D	O		
B	J	A	R	D	I	E	L		
C	C	H	A	N	D	L	E	R	
D	E	M	I	L	Y				
E	L	E	Y	E	S				
F	A	U	B						
G	L	O	R	D					
H	A	N	A	P	E	S	T	O	
I	C	U	E	N	T	O	S		
J	O	R	E	S	T	I	A	D	A
K	L	O	N	D	O	N			
L	M	I	E	D	O	S	O		
M	E	S	P	R	I	U			
N	N	I	E	B	L	A			
Ñ	A	R	Q	U	E	T	I	P	O

PAGINA 15

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	A	P	O	R	A	L	■	P	O	D	E	R	O	S	O	S
2	A	M	A	S	A	R	■	C	A	S	A	M	I	E	N	T	O
3	L	O	N	A	S	■	M	A	N	O	■	P	O	S	■	E	L
4	A	R	E	N	A	S	■	L	A	■	P	O	S	T	A	L	■
5	M	■	L	■	S	E	R	■	L	E	A	R	■	E	R	O	S
6	A	S	■	S	■	M	E	S	■	A	S	I	A	■	E	■	A
7	R	E	Z	A	R	E	■	U	N	■	T	O	N	I	N	A	■
8	E	R	■	D	I	N	E	R	■	M	E	S	■	O	G	R	O
9	S	E	M	I	O	T	I	C	A	■	L	■	E	D	A	D	■
10	■	S	I	C	■	A	■	O	N	C	E	A	V	O	■	I	N
11	■	■	S	O	P	L	A	S	■	E	S	■	A	■	I	D	O

4	x	6	÷	3	−	7	=	1
+	■	−	■	x	■	+	■	x
5	+	5	÷	2	+	1	=	6
÷	■	x	■	−	■	−	■	÷
3	−	1	x	4	−	5	=	3
=	■	=	■	=	■	=	■	=
3	x	1	+	2	−	3	=	2

7	x	3	−	5	÷	4	=	4
−	■	+	■	−	■	+	■	+
5	+	6	+	3	÷	2	=	7
x	■	÷	■	x	■	÷	■	−
1	x	9	−	4	−	3	=	2
=	■	=	■	=	■	=	■	=
2	+	1	+	8	−	2	=	9

PAGINA 18

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	E	S	C	O	L	A	S	T	I	C	I	S	M	O	■
2	S	I	R	■	E	G	R	E	G	I	A	■	O	C	A
3	C	L	I	P	E	R	■	S	U	S	T	E	N	T	O
4	A	L	A	R	■	I	O	T	A	■	A	R	T	E	■
5	R	A	M	E	R	A	■	A	L	E	■	R	O	T	O
6	B	R	I	S	A	■	G	R	■	U	R	A	N	O	■
7	A	■	E	C	U	M	E	N	I	C	O	S	■	S	A
8	O	R	N	I	T	O	L	O	G	O	■	E	T	■	L
9	R	A	T	E	A	R	■	S	U	L	A	■	I	C	O
10	E	■	O	N	■	E	S	■	A	O	V	A	R	A	N
11	J	A	■	C	A	R	■	A	L	G	I	D	O	S	■
12	A	M	A	I	N	A	I	S	■	I	D	I	L	I	O
13	S	O	L	A	■	S	S	■	T	O	A	R	A	■	S

PAGINA 16

NOMBRE	TENDENCIA	VIVIENDA	EST. CIVIL	TRABAJO	FORMACIÓN
PEDRO	Comunista	p. compart.	Soltero	desocup.	univ. parc.
JUANA	Conservad.	P. propio	Casada	S/L	primaria
LUISA	Socialista	P. compart.	Separada	empleada	bachiller.
JOSÉ	Centrista	P. alquiler	Soltero	funcion.	Primaria

NOMBRE	TENDENCIA	VIVIENDA	EST. CIVIL	TRABAJO	FORMACIÓN
PEDRO	Social.	P. alquiler	casado	empleado	univers.
JUANA	Conserv.	c. propia	viuda	S/L.	primaria
LUISA	Comunist.	P. alquiler	amanceb	funcion.	bachill.
JOSÉ	Socialis.	P. propio	divorciad.	empleado	bachill.

PAGINA 19

A 1)... T8R!
2) D2A A5C y las blancas abandonaron.

(Tampoco serviría 2) D4A / T7R jaque 3) RIT / A4D con las amenazas sobre el P3AR y las negras caen en tromba sobre el monarca blanco).

B 1)... D8C jaque
2) D1A D x D jaque
3)A x D T1T (amenazando T8T, que gana el alfil, ya que hay que defender el mate).

C 1)... D2AD!! (y las blancas se ven obligadas a tomar la dama y se producen tablas por ahogo).

PAGINA 20

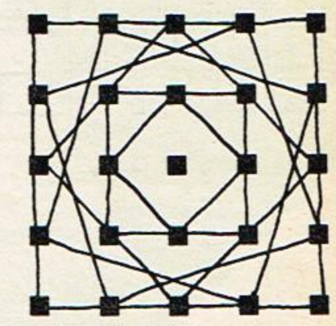
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	T	E	R	C	I	O	P	E	L	O	■	M	A	S	O	C	A
2	A	B	E	R	R	A	N	T	E	■	M	A	B	■	B	O	M
3	C	R	I	A	■	■	B	O	R	R	I	Q	U	I	L	L	O
4	I	I	■	P	E	S	■	D	I	S	C	U	R	S	E	A	R
5	T	A	H	U	R	E	S	■	D	■	A	I	R	E	A	R	A
6	A	■	A	L	A	M	E	D	A	S	■	N	I	■	■	A	L
7	S	I	B	A	R	I	T	A	■	■	C	A	R	T	A	S	■
8	■	O	L	■	I	L	O	G	I	C	O	S	■	R	R	■	M
9	E	T	A	N	O	L	■	■	O	R	A	■	M	A	O	R	I
10	M	A	R	I	S	A	B	I	D	I	L	L	A	S	■	O	S
11	U	S	A	■	■	S	E	D	O	S	A	■	S	■	A	N	A

PAGINA 21

RON
La única solución posible es que el casco vale 0,50 maravedíes y la botella 9,50 maravedíes. La tópica solución de un marevedí eleva el precio total a 11 y es, por tanto, errónea.

BANDERAS
1-B) Japón.
2-E) Países Bajos.
3-F) Suecia.
4-A) Francia.
5-D) Suiza.
6-C) Inglaterra.

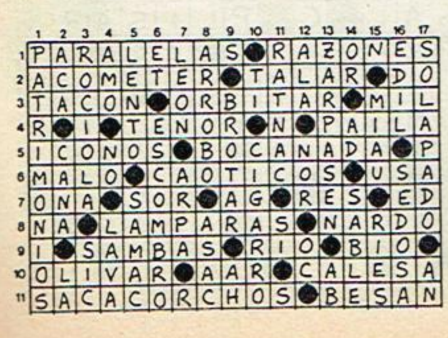
CUADRADOS



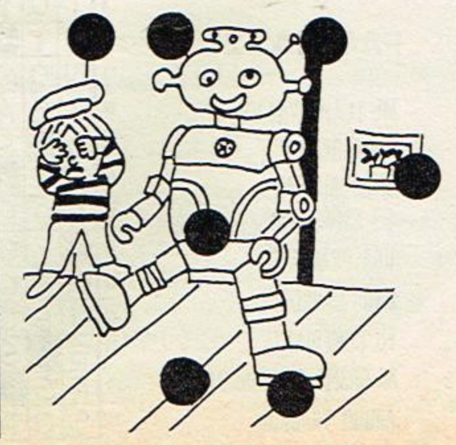
CARAS
Pueden hacerse 72 caras diferentes.

SALIDA
La única es estrambótica, pero es salida: Coges un papel, gritas algo así como "Viva, luuuúpi, me he salvado!", y lo rompes o te lo comes. Revisado el papel restante, dirá MUERTE, de donde todos supondrán que el elegido decía LIBERTAD. El juez no podrá decir nada sin perder su prestigio.

PAGINA 22



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	P	A	R	A	L	E	L	A	S	●	R	A	Z	O	N	E	S
2	A	C	O	M	E	T	E	R	●	T	A	L	A	R	●	D	O
3	T	A	C	O	N	●	O	R	B	I	T	A	R	●	M	I	L
4	R	●	I	●	T	E	N	O	R	●	N	●	P	A	I	L	A
5	I	C	O	N	O	S	●	B	O	C	A	N	A	D	A	●	P
6	M	A	L	O	●	C	A	O	T	I	C	O	S	●	U	S	A
7	O	N	A	●	S	O	R	●	A	G	●	R	E	S	●	E	D
8	N	A	●	L	A	M	P	A	R	A	S	●	N	A	R	D	O
9	I	●	S	A	M	B	A	S	●	R	I	O	●	B	I	O	●
10	O	L	I	V	A	R	●	A	A	R	●	C	A	L	E	S	A
11	S	A	C	A	C	O	R	C	H	O	S	●	B	E	S	A	N



PAGINA 24

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	A	P	E	L	L	A	D	A	■	D	A	R	S	E	N	A
2	A	L	E	T	E	A	R	■	L	L	E	U	D	A	R	■	C
3	T	A	S	A	■	R	A	I	C	I	L	L	A	S	■	L	O
4	A	M	A	N	T	I	L	L	O	■	T	A	■	A	L	U	D
5	S	I	N	O	■	C	I	E	R	Z	O	■	O	F	I	T	A
6	T	N	T	■	L	E	A	R	■	R	I	O	■	R	O	E	■
7	R	■	E	P	I	■	C	G	S	■	D	■	M	A	N	I	A
8	A	E	S	■	C	R	E	E	■	V	E	T	A	S	E	N	■
9	L	U	■	A	T	R	A	T	O	■	S	O	N	■	S	A	N
10	E	R	I	Z	O	■	S	E	B	O	■	P	O	S	E	S	A
11	S	O	N	A	R	A	■	S	I	N	T	E	S	I	S	■	O

PAGINA 23

ZONA	Nº HABITACS.	COMODIDADES	PRECIO	TELEFONO
Centro	2	Lavavajillas	30.000	666.11.10
Norte	4	teléfono	40.000	222.22.33
Sur	3	lavadora	20.000	444.55.55
Periferia	1	calefacción	15.000	802.13.77

PAGINA 25

	E		D		C		C		A		y		Q	
A	S	P	E	R	O		A	A	R		A	T	U	N
	P	O	L	I	M	O	R	F	A	S		R	E	O
S	O	D		F	E	S	T	I	V	I	D	A	D	
	S	E	D	A	R		A	L		S	E	M	E	N
M	O	R	I	R		U	S	A	R	A	M	O	S	
		O	V	A	I	S		D	A	R	A		E	N
B	A	S	E		D	O	L	O		A	S	A		O
	M	O	R	B	O	S	O		A		I	B	A	N
S	I		S	A	N		G	A	L	L	A	R	D	O
	N	E	O		E	M	I	R		I		I	E	S
P	O	R		R	A	I	C	E	S		A	G	A	
	R	O	C	A			O	T	O	R	G	A		O
P	A	G	O	D	A	S		E	S	O		D	E	S
	R	O	L		S	A	L	S	A	S		O	C	A
F	A		A	L	E	L	O		S	A	N	S	O	N

PAGINA 26

A	P	E	T	E	C	I	B	L	E	S
N	O	M	I	N	A	■	A	E	T	A
E	D	I	L	■	C	O	R	T	A	N
S	I	R	O	C	O	■	O	R	■	T
T	O	A	■	A	F	O	N	I	C	O
E	■	T	A	C	O	N	■	N	O	S
S	A	O	■	E	N	C	I	A	S	■
I	N	■	U	■	I	E	S	■	O	N
A	T	O	N	T	A	■	I	L	■	E
D	E	B	I	A	■	A	S	A	D	O
A	S	I	A	■	U	R	■	S	E	N

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	L	E	G	E	N	D	A	R	I	O	S
2	E	D	E	M	A	■	P	E	S	T	E
3	S	U	M	I	S	T	A	■	L	A	R
4	O	L	A	G	A	■	C	R	A	N	■
5	■	C	■	R	■	S	I	A	M	■	V
6	C	O	R	A	L	■	G	L	I	F	O
7	O	R	E	N	■	A	U	■	C	O	Z
8	C	A	S	T	A	Ñ	A	Z	O	S	■
9	E	N	T	E	R	A	D	O	■	I	D
10	A	T	A	■	D	D	■	C	A	L	O
11	N	E	R	U	I	O	S	O	S	■	S



PAGINA 27

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	E	N	C	I	C	L	O	P	E	D	I	C	O	■	O
2	M	A	R	C	I	A	N	O	■	A	M	A	D	A	S
3	I	■	I	O	N	■	A	R	O	M	A	D	A	S	■
4	T	R	A	N	C	O	S	■	R	A	N	A	■	O	N
5	E	■	L	O	O	R	■	P	A	■	A	■	A	M	O
6	N	A	O	S	■	A	L	A	M	B	R	A	D	A	S
7	■	S	S	■	A	L	E	R	O	■	A	Y	E	R	■
8	A	T	■	M	N	■	V	A	S	O	S	■	M	A	S
9	T	U	Y	A	■	A	E	S	■	S	■	R	A	S	A
10	I	T	■	M	A	R	■	I	R	E	M	O	S	■	N
11	N	O	M	I	N	A	R	T	E	■	O	C	■	S	I
12	A	S	A	■	A	S	E	O	■	A	R	O	S	■	T
13	D	■	S	A	L	■	C	■	P	L	I	S	A	R	A
14	A	C	■	R	E	Z	A	R	E	■	A	A	■	E	R
15	S	O	L	E	S	■	M	E	L	O	N	■	A	S	I
16	■	S	O	N	■	M	A	T	A	R	■	P	I	T	O
17	M	A	C	A	R	E	N	A	■	A	S	A	R	E	S
18	U	S	O	■	O	L	■	M	O	R	A	R	E	S	■
19	S	■	S	E	S	E	R	A	■	I	D	A	S	■	L
20	A	S	■	V	■	N	O	■	C	A	E	R	■	T	I
21	S	O	D	O	M	A	■	P	O	N	■	A	J	A	S

PAGINA 28

Correspondencias

Poluto: manchado.
Polígrafo: enciclopedista.
Pitarroso: legañoso.
Plática: conversación.
Pleitesía: convenio.
Pinrel: pie.
Pilonga: extenuada.
Pizpireta: coqueta.
Pollastre: lechuguino.
Poliantea: miscelánea.
Playo: llano.

Orígenes

PIMPLAR: en España, beber.
PIJOTEAR: en Argentina, economizar...
CHINGAR: en Chile, fracasar.../ en Méjico, hacer...
JARANEAR: en Perú, andar de bulla... / en Colombia, importunar...
JORUNGAR: en Venezuela, hurgonear.

PAGINA 29

ME LLAMO VICENTE
ANONADADO
UNAS GOTICAS
ES ESPANTOSO
UNA GRANJA
UNOS CARROZAS
ES COMEDIANTE
MI CASITA EN CANADA
ARDUO TRABAJO


SI ERES UN FAN DEL VIDEO
SUSCRIBETE A
Star VIDEO
HITACHI
Deseo suscribirme por un año a VIDEO STAR por la cantidad de .... ptas. que
haré efectivas mediante (marca donde corresponde) ☐ Cheque bancario al portador
Empezando a recibir el número .... ☐ Giro postal número
Tarifas: • España: Por correo, normal, 3.000 ptas.
• Europa: Por correo normal, 3.350 ptas. Por avión, 3.450 ptas.
• América: Por avión, 4.350 ptas.
Nombre
Dirección
D.P. .... Provincia .... Población
VIDEO STAR: Roca i Batlle, 10-12, Bajos, 1.ª. Barcelona-23
Deseo recibir los siguientes n.os de VIDEO STAR
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐
AL PRECIO DE 300 Ptas. CADA UNO QUE
HARE EFECTIVO POR:
☐ CHEQUE BANCARIO AL PORTADOR

LAS VARIANTES DEL DOMINO

La indiscutible popularidad del dominó es uno de los alicientes para que lo presentemos en SUPER JUEGOS. La multiplicidad de posibilidades que tiene para llenar los ratos de ocio son asombrosas, porque combina la astucia y la lógica con absoluta naturalidad.

No hay duda que el juego del dominó está extendido, que a estas alturas resultaría un tanto inútil intentar explicar sus reglas, pues lo más renombrados educadores, conscientes de las posibilidades asociativas de este pasatiempo no dudan en recomendarlo a los niños desde su infancia. A tal efecto existen en el mercado un sin fin de dominós que en lugar de llevar grabados los clásicos "puntos" desde la banca al seis, incluyen figuras que el niño por asociación debe "casar". Pero al margen de esta consideración asociativa, vamos a referirnos a las posibilidades de efectuar otros juegos con el tradicional dominó de "puntos". Antes de proceder a enumerar las reglas de estos juegos convendrá indicar que el dominó tradicional debe jugarse por parejas y que cada jugador debe recibir siete fichas. Otro tipo de variantes del juego, para tres jugadores por ejemplo en las que está permitido robar, no resultan en modo alguno ortodoxas y desmerecen la esencia de este juego tradicionalmente idóneo para la tertulia del café, aunque los puristas afirmen que el dominó es un juego de "mudos" y que toda conversación que lo acompañe distrae a los jugadores. Vamos pues a entrar de lleno en las variantes.

EL PASO

Ya hemos dicho que el dominó debe jugarse por parejas, pues bien el paso es un juego individual idóneo para tres o cinco jugadores. Antes de iniciarse la partida, a cada jugador se le asignará un "resto" de puntos, para lo cual debéis haceros con una serie de fichas de las que se utilizan en los juegos de envite, a las que asignaréis unos valores convencionales de 5, 10 y 20. Cada jugador deberá tener el mismo resto, digamos 100 puntos.

Para proceder a la partida se colocarán todas las fichas boca abajo y se procederá a mezclarlas. Cada jugador tomará cinco fichas quedando el resto boca abajo sin que pueda saberse cuáles son las que no entran en juego, por lo que de entrada ya contamos con un



elemento de azar. Iniciará la partida quien posea el doble seis. Si resulta que esta ficha se encuentra entre las que no juegan, sale el jugador que tenga el doble más alto. El jugador que sale con la primera ficha será el mano de la primera ronda. El jugador situado a la derecha del mano colocará dicha ficha en caso de poder ponerla.

Si no tiene ficha para poder seguir, anunciará "paso" entregando a quien le haya hecho pasar cinco puntos. Si el siguiente jugador tampoco puede poner ficha también cantará "paso" pagando al último que haya puesto la ficha, cinco puntos. La operación se repetirá sucesivamente hasta que uno de los jugadores pueda dominar la partida, es decir ser el primero en colocar la última ficha que le quede en la mano. El que domina la partida cobrará el doble del paso a todos los demás jugadores es decir 10 puntos. En caso de que el dominó quede cerrado, es decir, que ningún jugador pueda colocar ninguna ficha, el ganador será quien tenga el menor número de puntos en la mano. Al iniciarse una nueva partida empeza-

PARA FICHAR AL OCIO

rá quien haya ganado al anterior. Existe otra manera de ganar más puntos al dominar que recibe el nombre de "capi". Esto ocurre cuando el jugador que cierra la partida lo hace de tal forma que por cada cola del juego puede colocar el mismo número cobrando el doble del cierre: es decir 20 puntos.

Si se da el caso en que un jugador coloca dos dobles y se queda sin ninguna ficha en la mano esta jugada recibe el nombre de "capi real" y quien lo ha conseguido cobra 40 puntos de cada jugador. Quien termine antes su resto deberá retirarse de la partida y así por eliminación tendremos al ganador.

LA PORRA

La porra es la forma individual de jugar al dominó, está indicada para tres o cuatro jugadores. Cada uno recibe siete fichas y en caso de ser tres jugadores, a los que jueguen no les está permitido robar. Esta variante igual que la anterior permite la posibilidad de colocar dos dobles al mismo tiempo si las circunstancias del juego lo permiten. La estrategia de este juego estriba en combinar las posibilidades del juego propio ya que al no contar con el apoyo de la pareja, uno nada más iniciar debe decidirse por un juego que ha de seguir a rajatabla. Aquí se respeta el orden de mano, no influyendo, para la salida, quien haya ganado la ronda anterior.

LA RONDA

Este es uno de los juegos más difíciles que pueden realizarse con un dominó. Es un juego para dos jugadores y requiere grandes dosis de observación sobre las fichas que vayan apareciendo en la partida. Un jugador recibe todas las fichas de un palo, por ejemplo: la blanca doble, la blanca uno, la blanca dos, la blanca tres, la blanca cuatro, la blanca cinco y la blanca seis. El otro jugador recibe las veintiuna fichas restantes. Se sortea la salida y naturalmente gana quien domina. A simple vista este juego parece muy sencillo. Sin embargo, obsérvese que el jugador que tiene todas las fichas de un palo ha de intentar evitar que el otro que posee todo el juego le obligue a pasar. Aunque parezca imposible, ambos jugadores tienen las mismas posibilidades de dominar. A cada mano se alternan los papeles. El jugador que consigue llegar antes a diez victorias es quien gana.

Convendría señalar por último que frente al dominó tradicional de veintiocho fichas desde la blanca al seis, existen en el mercado otros superdominós que van desde la blanca hasta el nueve con todas las combinaciones tradicionales. Con estos dominós pueden jugarse cualquiera de las variantes siempre que se eliminen proporcionalmente las fichas en juego. Sin embargo este tipo de dominó además de resultar muy difícil, ya que la posibilidad de las jugadas queda notoriamente aumentada por lo cual debe prestarse una mayor atención, no resulta tan divertido como el dominó tradicional de 28 fichas.

En busca del



Imperio Cobra

El juego más emocionante de CEFA.
Realiza un mágico viaje dirigido por los oráculos, ayudado por los dioses, perseguido por las fuerzas mágicas hasta conquistar la ***gran cobra.***
Un nuevo concepto en juegos de mesa.

OTROS JUEGOS CEFA: LA RUTA DEL TESORO, SINAI, LEPANTO, INTELECT, EL PALÉ, MARCO POLO, DISTRITO 21, MISTERIO.

CEFA®

CADA JUEGO UNA AVENTURA



Abrimos esta sección para estar en línea directa contigo. Aquí podrás exponer tus sugerencias, tus saludos y todo aquello que creas de interés para ti y para los miles de lectores-jugadores que ya tiene SUPER JUEGOS. Lo hacemos encantados ante la avalancha de cartas que hemos recibido por el primer número. ¡Gracias por la buena acogida!

Papá se enrolla

Los felicito porque SUPER JUEGOS es una de las pocas revistas que compro y que mi padre no me da la lata. A mí me gustan las secciones de Donkey Kong y Bit-Bit y él se queda con Jakeka y el Canguro. Por favor no pongan nada interesante detrás del juego de regalo, porque da lástima romper la revista. Pienso coleccionarla.

Santiago Benitez 13 años.

Nuestro deseo es que todos los de casa lo pasen bien con SUPER JUEGOS.

Concursos

Me gustaría que pusieran una sección donde podamos intercambiar información sobre puntajes obtenidos con los videojuegos y también que hable de los concursos, pues estoy dispuesto a participar en todos.

Juan Montenegro Arias 14 años

Esta es la sección que quieres. Como ves te hemos hecho caso. Gracias por tus felicitaciones. Sí, somos la primera revista de juegos de España.

Estrategia

Por fin una revista fabulosa de juegos. Ya era hora que saliera en España algo así. Amigos, me gustaría que incluyeran juegos de estrategia. En el verano mis amigos y yo nos pasamos casi todo el día con el "Estratego", el "Risk" o el juego de la "Civilización".

José María Robledo 25 años

Tomamos nota de tu sugerencia. Ya estamos preparando para el número tres un juego que te divertirá mucho.

Chup-Chup

Me gustaría que incluyeran en SUPER JUEGOS una sección de sopa de letras.

Antonio Roca Oliver 24 años

Como podrás comprobar en nuestro suplemento JAKEKA ya incluimos crucigramas y sopas de letras, entre muchos otros entretenimientos.

Bit-Bit

La sección Bit-Bit de videojuegos es fabulosa y es lo que más me gusta de la revista junto con "los secretos del gorila". Les felicito porque es la primera revista con la que te puedes enrollar a tope.

Pedro Martín - 14 años

Nos alegramos muchísimo de que te guste tanto y que puedas divertirte "a tope".

La consola del amigo

Tengo un videojuego, el del canguro, pero como no tengo consola, juego con la de un amigo mío.

Daniel Soto Villanueva 16 años

Muy pronto haremos un concurso y sortearemos consolas de vídeojuegos. Esperamos que entonces tengas suerte y ganes una.

Felicitaciones

Os mando mi respuesta a la pregunta n.º 7 y felicito por sacar al mercado la revista que todo aficionado a los videojuegos y las máquinas de calle. ¡¡Enhorabuena!! y que sigáis adelante por muchos años.

José A. Badia Rojas 16 años

Lamentamos no poder reproducir la totalidad de tu carta, pero como puedes comprobar en este número, ya tenemos en cuenta tus sugerencias, como por ejemplo esta sección.

ZAPP, con problemas

Tres amigos, Ignacio Luque y Miguel A. García López de Madrid, y Luis Crespo de Barcelona, nos señalan algunos presuntos errores en el programa del juego "Zapp". Tomamos nota y remitimos sus observaciones a nuestro Departamento de Software para su análisis, porque ninguno de los tres coincide. Cualquier posible corrección en el programa de "Zapp" la daremos a conocer en esta misma sección.

Ir más lejos

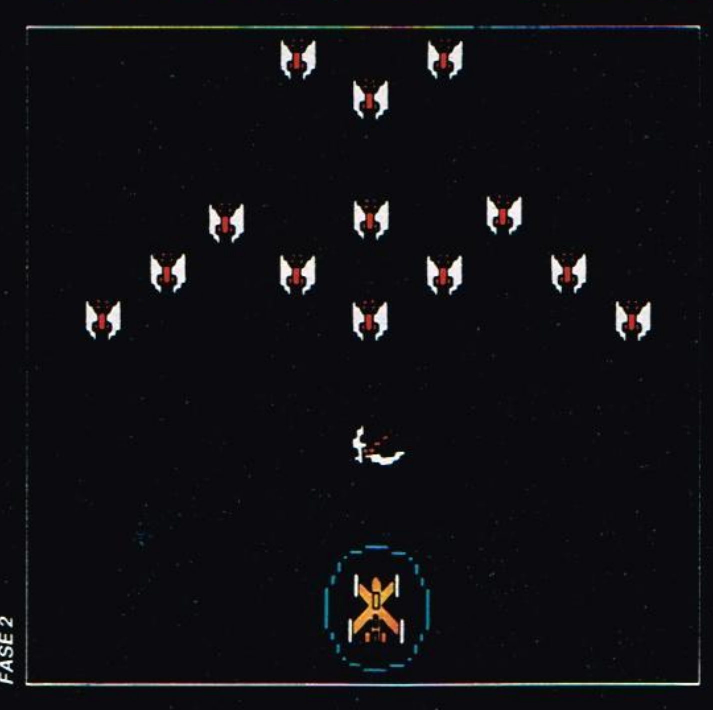
¡Animo amigos! ¡Ojalá vayáis muy lejos! La revista me ha encantado y me gustaría que fuera semanal o quincenal.

Angel Dominich - 13 años

Gracias Angel. Nosotros también esperamos que pronto hagamos esta revista todas las semanas.

LOS PAJAROS GU





Este es un juego bélico espacial que tiene la novedad de presentar a los guerreros como pájaros que tienen la virtud de resucitar de sus cenizas. Pájaros azules, blancos, amarillos, naranjas te atacarán sin descanso en continuas oleadas para evitar que llegues a la nave del Extraterrestre que los envía. Es él tu objetivo y no debes distraerte tratando de acumular puntos por el camino, el cual consta de cinco fases.

Estrategia a seguir

Para llegar al corazón de la nave enemiga y acabar con el alienígena que te envía los Pájaros guerreros, conviene que sigas atentamente una estrategia. SUPER JUEGOS ha trazado una con muy buenos resultados.

Fase 1: Esta fase es muy lenta, pero no te dejes sorprender y trata de moverte constantemente, disparando tu láser y protegiéndote con tu escudo magnético, hasta que hayas destruido a los 16 Pájaros que aparecerán. Recuerda que mientras más demores en matarlos, más agresivos se vuelven en cada oleada.

Fase 2: Aquí aumenta la velocidad y puedes disparar más rápidamente. Utiliza tu escudo magnético y dispara, procurando moverte cuando abras tu protección, porque de lo contrario los Pájaros pueden eliminarte. Lo esencial es eliminar a los 16 Pájaros sin preocuparte por la cantidad de puntos.

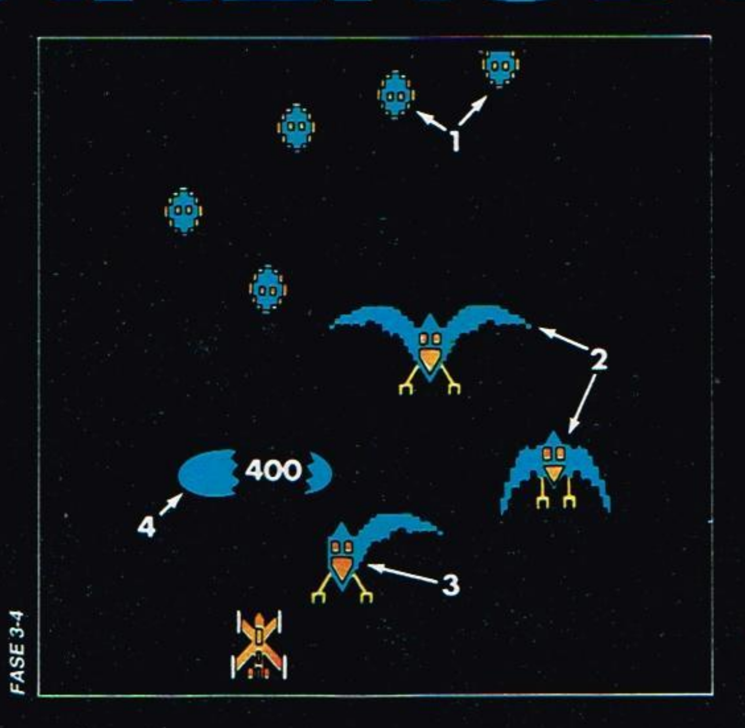
Fases 3 y 4: La estrategia en estas

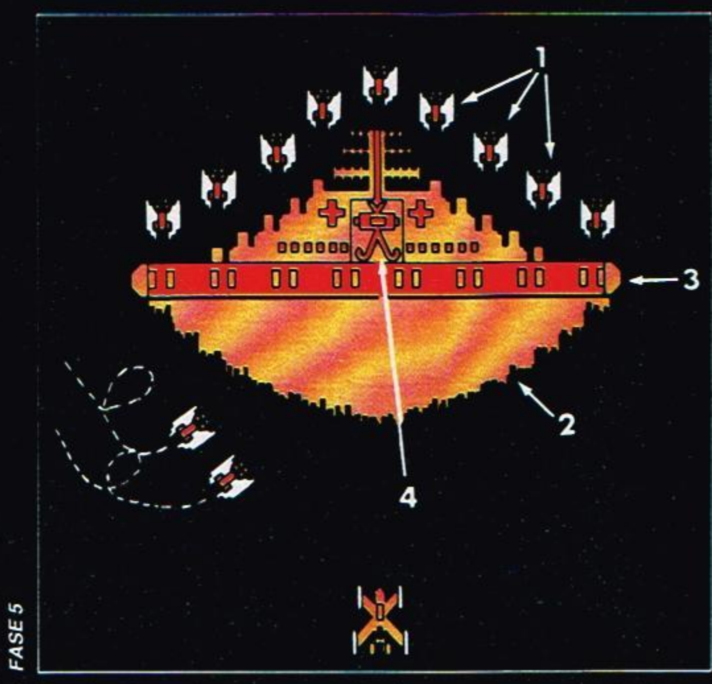


Oleadas de pájaros que una poderosa nave. E embargo existe una p JUEGOS ha descubier y te lo revela.

PHO

ERREROS ATACAN





fases es eliminar a las dos anteriores, aunque aquí aparecen primero los Huevos que descienden velozmente. Cuando el primero de estos Huevos ha recorrido una tercera parte de la pantalla, de ellos salen gigantescos Pájaros Guerreros muy belicosos. Pero esto puede ser una ventaja para ti. Para eliminarlos a todos, tienes que **esperar** a que se conviertan en Pájaros y **colocarte** en cualquier **extremo** (derecho o izquierdo). Todos se lanzarán sobre ti y es el momento que debes aprovechar para disparar hasta su total eliminación. Pero atención, **si te mueves los Pájaros se dispersarán** y te será muy difícil cazarlos. Si aún no dominas bien el juego tal vez convenga que destruyas los Huevos antes de que nazcan los Pájaros.

Fase 5: Este es el momento en que aparece la agresiva Nave del Alienígena. Tienes que tener en cuenta dos cosas importantes: Si matas a todos los Pájaros vendrá una nueva oleada, por lo tanto **te conviene dejar uno** y mientras más cerca estés del Alienígena cuando lo mates, más puntos obtendrás. En esta fase, la más apropiada para ganar puntos, la estrategia es seguir los siguientes pasos:

1. **Agujerear la Barriga de la Nave.** Es muy importante tu rapidez de reflejos pues tienes que destruir los Pájaros Guerreros y procurar hacer un agujero por el centro de la Nave a fin de abrirte camino hasta el Alienígena. Una vez hayas hecho este agujero tienes que fragmentar la Cinta Roja que gira a su su alrededor. Sus puntos más débiles están en los extremos de la Nave, pero cuenta con Pájaros guardianes.

ueren y resucitan defienden
asi imposible derrotarlos, sin
bilidad de vencerlos. SUPER
l camino de la victoria







2. **Destruir al Alienígena.** Una vez has conseguido abrir una brecha en la Nave y cortar la Cinta Roja, deja que la Nave se acerque a ti y apunta muy bien tu rayo láser, centro al Alienígena y destrúyelo. Mientras más cerca estés más puntos acumularás. El peligro más importante son las Bombas que te arroja tu enemigo. Por este motivo y para conseguir tu objetivo has de tener mucha sangre fría y unos reflejos extraordinarios. Que tengas suerte en tu misión, porque el Ave Fénix siempre renace de sus cenizas.

ELEMENTOS

Pájaros Guerreros: Son los enemigos más agresivos y numerosos con los que te encontrarás. Se mueven constantemente y disparan sus rayos mortales persiguiéndote sin descanso. Si les destruyes sólo una parte se recomponen de inmediato y aunque le falten las dos alas no alteran su capacidad de vuelo. Los Pájaros oscilan hacia adelante y hacia atrás de la pantalla, bajan en picado buscándote y después buscan altura.

Huevos: Primero aparecen solos y después mezclados con Pájaros en las fases 3 y 4.

Huevos rotos: Una vez destruido un Pájaro, éste entra en un Huevo Roto que te muestra los puntos obtenidos. No le hagas caso, **su intención es distraerte.**

Barriga de la Nave: Ocupa casi toda la pantalla y es vulnerable a tus disparos, pero a medida que pasan los segundos se acerca peligrosamente a ti. Si te alcanza o toca la superficie del planeta estás muerto. Tienes que abrir una brecha a través de ella para llegar al Alienígena y mientras más cerca estés de él, mucho mejor.

Cinta Roja: Gira permanentemente alrededor de la Nave y para alcanzar tu objetivo tienes que cortarla. Dado que la Barriga es más delgada en los extremos, lo mejor es intentarlo por allí. Si no lo haces no podrás tocar con tu rayo al enemigo.

Alienígena: Es tu enemigo y tu objetivo. Para llegar a él debes superar a toda su poderosa fuerza de Pájaros Guerreros y destruir el blindaje de su Nave Espacial.

Escudo Magnético: Es una defensa muy importante que puedes utilizar constantemente. Te protege de los disparos de los Pájaros y si estos chocan contra él se destruyen. Pero ojo, gastan mucha energía y se descargan. Has de estar preparado para moverte en cuanto desaparezca. Puedes disparar a través de él.

Láser: Es tu arma más poderosa, pero debes usarla con cuidado ya que no puedes volver a disparar hasta que el rayo no haya alcanzado su objetivo o salido de la pantalla.

DEPARTAMENTO SOFTWARE

SISTEMA DE PUNTUACION

Pájaros Guerreros de pie	20 puntos
Pájaros Guerreros atacando	40 «
Pájaros Guerreros con alas extendidas	200 «
Aia	20 «
Huevo	50 «
Alienígena (mientras más cerca más puntos)	400 «

¿PODRA UN SUPER HEROE COMO YO SALIR DE ESTA ??!!?!

¡SPIDERMAN! TE ESTAS QUEDANDO SIN TU TELA DE ARAÑA ¡JA, JA, JA!

Las bombas de relojería del Duende Verde siguen su fatídica cuenta atrás. Además, su Super Bomba cuelga diabólicamente de la torre de alta tensión.

¡La ciudad está en sus manos!

¿Puedes salvarla tú de la destrucción?

Llévate este video juego a casa e inténtalo.

(SSST) Lanza tu tela de araña y trepa por los edificios para alcanzar las bombas.

Pero ¡ten cuidado! el Duende Verde y sus cómplices tienen muchas sucias tretas para cortar tu tela de araña y lanzarte al vacío.

¿Podrás alcanzar las bombas a tiempo?

¡Date prisa! Tu tela de araña se está agotando...

PARKER VIDEO GAME CARTRIDGE

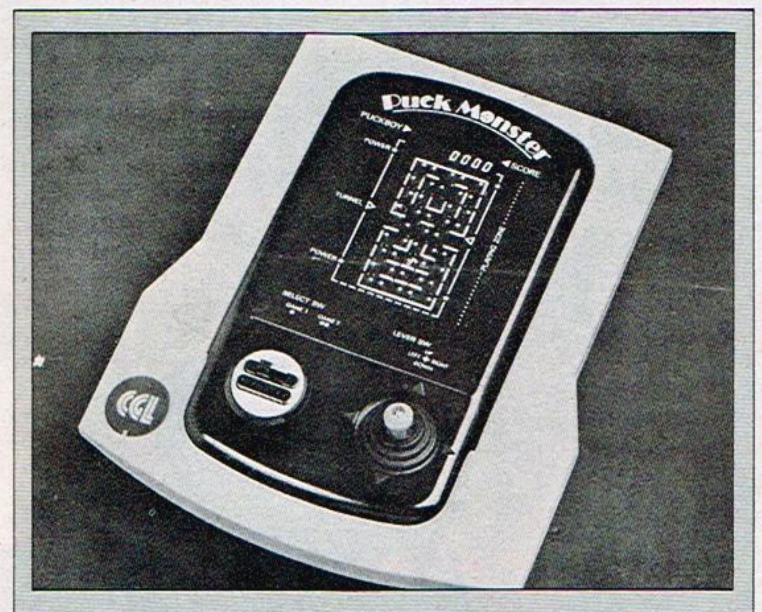
SPIDER-MAN

FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM



VIDEO JUEGOS
Odian dejarte ganar.

Video Juegos Parker, disponibles en cartuchos para todos los sistemas: Atari (tm) Philips (tm), Intellevision (tm), Mattel (tm), Coleco (tm).

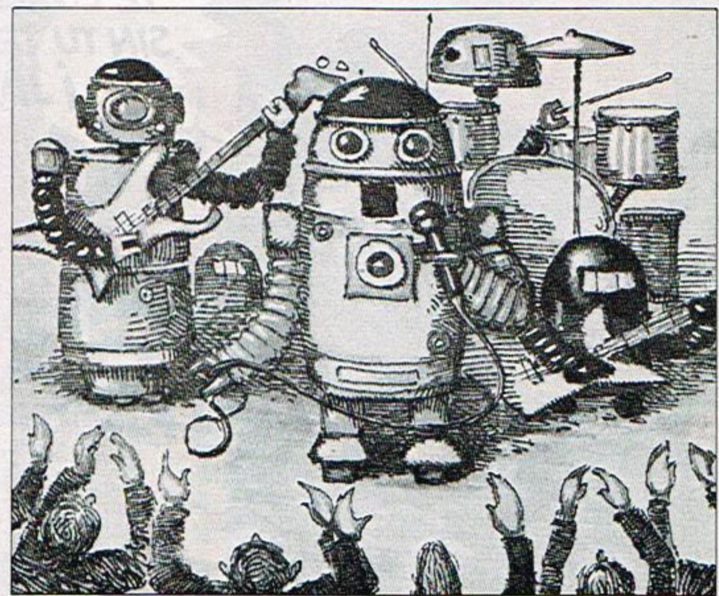


PUCK MONSTER

Acción y estrategia

El "Puck Monster" es un juego electrónico que pone a prueba la capacidad de reacción y la habilidad para sortear los peligros que acosan a Puck. Todo consiste en mover al personaje por el laberinto y conseguir que se coma la mayor cantidad de puntos, evitando que los monstruos lo sorprendan y se lo devoren a él. Para comérselos a ellos antes hay que comerse una cápsula de energía, pero cuidándolas porque sólo hay cuatro. Este juego es distribuido por Proein, S.A., calle Velázquez, 10, 5.° Madrid-1.

ROCK'N ROBOT

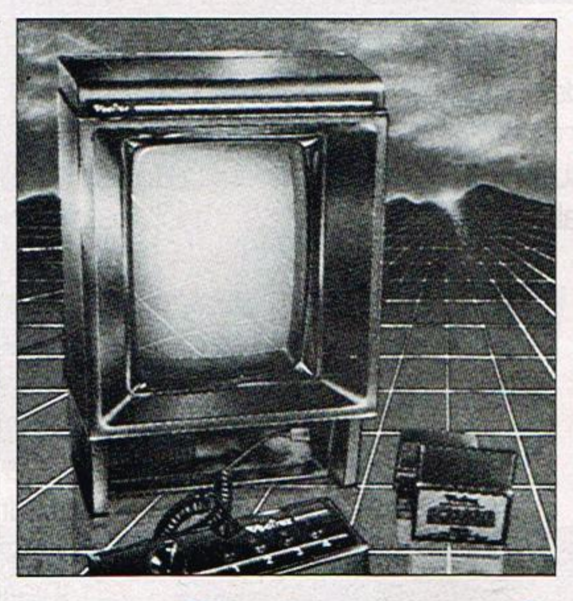


Las ventas de robots en Estados Unidos y Japón son muy importantes. La mayoría se dedican a cosas más o menos aburridas como limpiar la casa y hacer otras tareas domésticas. Sin embargo, O.T. es un robot muy especial nacido en la factoría Robert Entertaiment de Chatsworth (California). El se dedica a la música, sobre todo al rock'n roll, y ha hecho sus primeros pinitos actuando en unos grandes almacenes de Los Angeles y como telonero del grupo Iron Butterfly. O.T., además cuenta chistes y ha grabado una canción, titulada **Stop-stop**, que habla de la soledad del robot. Por lo visto el niñato tiene marcha.

E.E.U.U.

M.S. PACMAN JUEGO DEL AÑO

La compañía Atari ha tenido una nueva satisfacción al conseguir que su Ms. Pac-Man haya recibido el galardón del video-juego del año. La gran novedad de este juego, con respecto a su antecesor Pac-Man (comecocos), es la multiplicidad de pantallas. Los gráficos de la Señora Comecocos tanto para Arcade como para la consola 2600 son estupendos y se integran perfectamente con la acción. También ocuparon lugares privilegiados "Burger Time" (Mattel/Intellivision); "Drácula" (Imagic/Intellivision); "Keystoner Capers" (Activision/Atari 2600).





VECTREX 3-D IMAGER

Este accesorio desarrollado por Vectrex logra un extraordinario realismo, acentuando los relieves y, especialmente, dando un magnífico color. El Vectrex 3-D Imager le da a los jugadores la experiencia única de la Tercera Dimensión, tanto en grafismo como en sonido. Dicen sus fabricantes que una vez que te hayas metido en su acción, difícilmente te podrán gustar otros videojuegos. Es un desafío.



UNA CARRERA TRIDIMENSIONAL



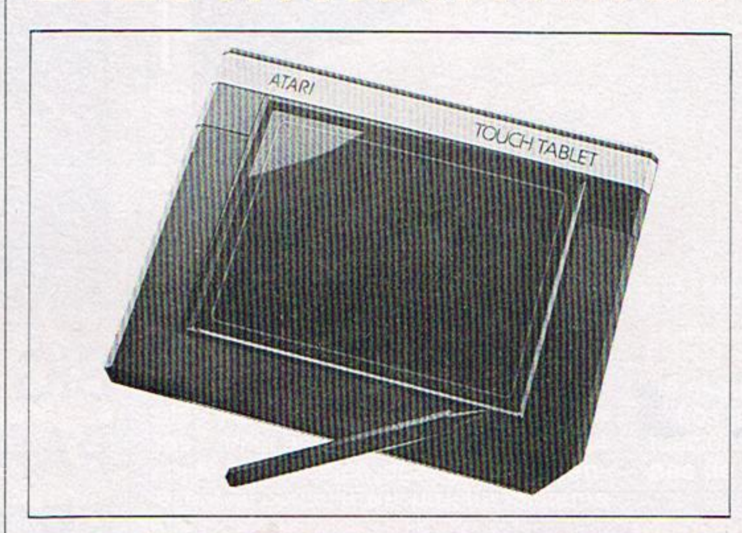
El Thundering Turbo, que ya se encuentra en el mercado español, es un juego electrónico tridimensional, verdaderamente apasionante. Al contrario de muchos juegos electrónicos que no se ven con la luz del día, éste está diseñado para que su pantalla absorba la luz diurna y se vea de modo resplandeciente. Además viene provisto de una correa para llevarlo colgado alrededor del cuello. El Thundering Turbo, desarrollado por Tomy Corp., es uno de los mejores juegos compactos de carreras que se han diseñado hasta la fecha. La acción es rápida, los gráficos sorprendentes y la profundidad tridimensional.



EL FABULOSO "ZAXXON"

También en versión electrónica se encuentra el juego "Zaxxon" de ColecoVisión. Como en el videojuego se trata de penetrar en la fortaleza de un poderoso y malvado robot, que dispara cohetes teledirigidos y de los cuales es muy difícil escapar, si no pones toda tu habilidad como piloto del espacio. El diseño de la pantalla, los mandos y el grafismo responden extraordinariamente a la calidad de la marca. "Zaxxon" ya está en las principales jugueterías de España.

PIZARRA ELECTRONICA ATARI



El Touch Tablet es un complemento ideal para su ordenador doméstico Atari, ya que permite desarrollar todas las posibilidades gráficas que un niño imaginativo puede desear. Dibujos, diagramas, gráficos y nuevas formas artísticas pueden hacerse aparecer en la pantalla del televisor. En una extraordinaria novedad de Atari que incluye una pizarra gráfica y un bolígrafo especial. Muy pronto se venderá también en España.

ATARI PREPARA SU CAMPEONATO



Muy pronto Atari convocará a un nuevo campeonato de videojuegos. El campeón de España viajará al lugar del mundo donde se celebre el Campeonato Mundial y competirá con chicos de todos los países intervinientes. El año pasado nuestro campeón fue Sergio Muñoz, que tuvo una excelente actuación en Munich, Alemania, donde obtuvo el séptimo puesto jugando al "Centipede". Estar preparados que Atari está a punto de iniciar su fantástico concurso. Mientras tanto recuerda que los cuadernos y blocs Atari-Centauro tienen fabulosos regalos y todos los meses sortea dos consolas y un viaje a Disney World.

VIDEOJUEGOS POR TELEFONO

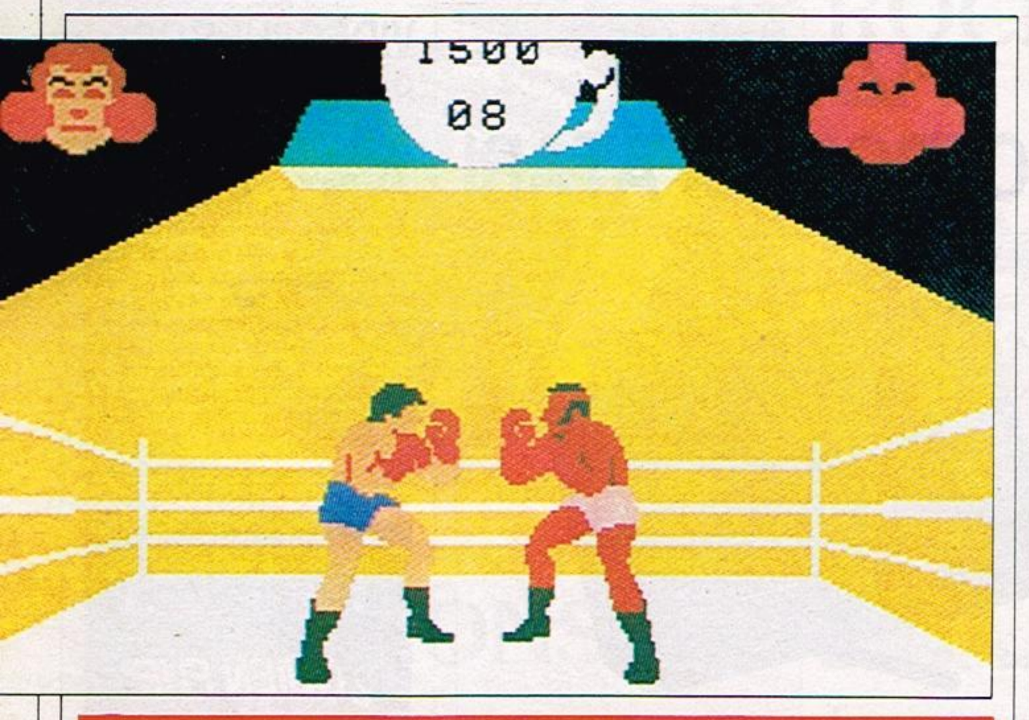
Antes de fin de año los chicos podrán acceder a un servicio de juego por teléfono en los Estados Unidos. Por el momento se están adaptando algunas consolas, ya existentes en el mercado, con módulos de bajo precio. La idea es producir cartuchos con los juegos más populares y hacer competiciones telefónicas. El primero en adaptarse es el Star Raiders de Atari, con el cual cada jugador puede conducir una nave individual. Cuando las naves se enfrentan aparecen simultáneamente en sendas pantallas.

VIENE DE LA PAG. 15

¿QUIEN FUE JACK EL DESTRIPADOR

A su regreso de la guerra contra los Boers en Africa, Conan Doyle autor de Sherlock Holmes, quedó sorprendido y horrorizado por las sospechas que pesaban sobre su personaje como causante de los crímenes que sobrecogían a todo Londres. Obviamente, Doyle no podía asumir públicamente tamaña perversión de Sherlock Holmes, quien en verdad era un misógino recalcitrante, por lo que le dio la oportunidad de morir como un héroe en un relato. Pero el público protestó y Conan Doyle se vio obligado a continuar con las aventuras de su detective, aunque al hacerlo le extirpó cualquier tendencia asesina. En 1927 le dio muerte por segunda vez, pues siempre le quedó la duda sobre la presunta culpabilidad de su querido Sherlock Holmes.





ROCKY PELEA POR EL CAMPEONATO

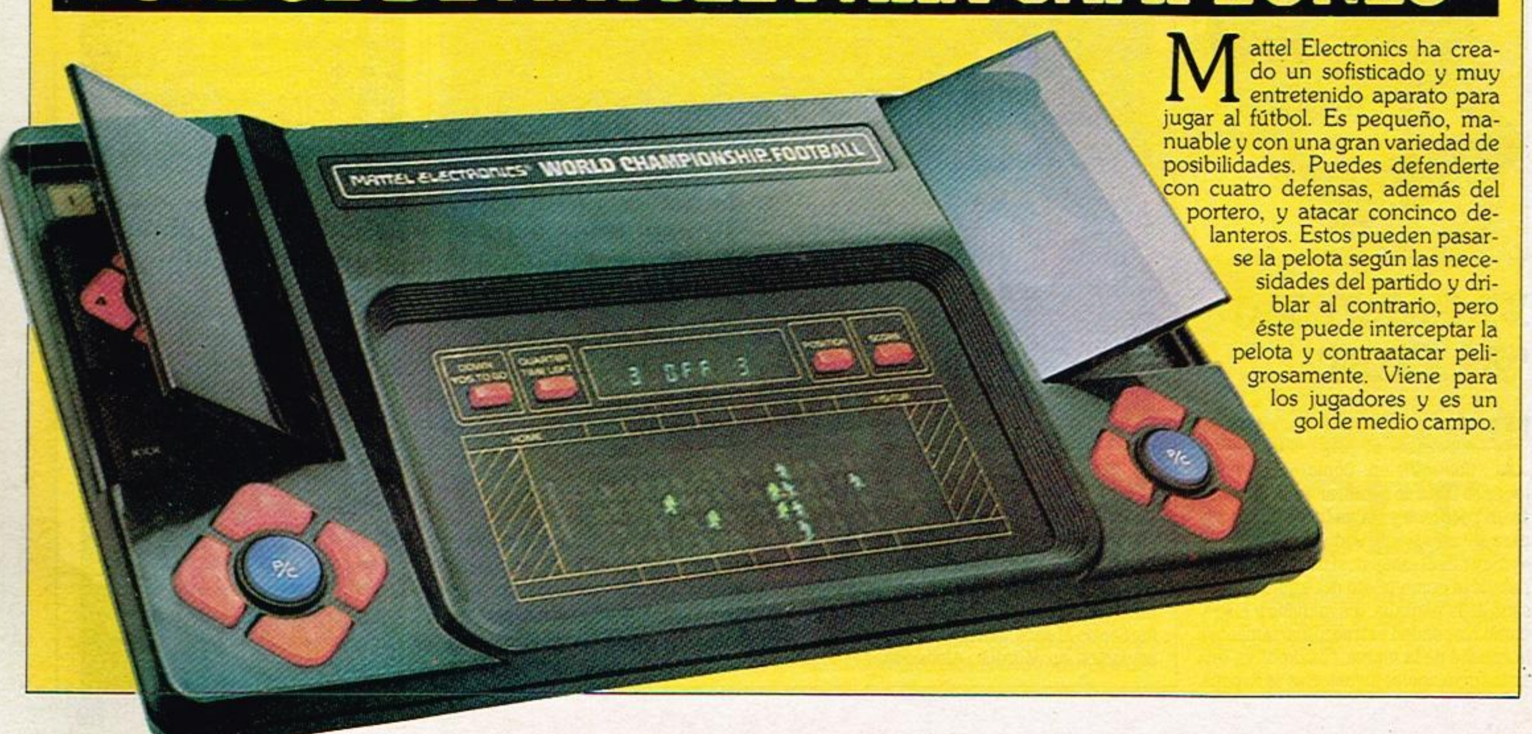
Esta es una novedad que ColecoVision ha lanzado en Estados Uninidos. Inspirándose en la famosa película de Rocky, encarnado por Silver Stallone, ha diseñado una pelea de boxeo en la que el protagonista lucha por el campeonato del mundo. Como casi todos los cartuchos de videojuegos de ColecoVision, éste tiene un grafismo espectacular y consigue meternos en la apasionante pelea.



BIG TRAK, PARA JUGAR Y PROGRAMAR

El Big Trak de MB es algo más que un simple juguete. El Big Trak es un carro de combate que viene provisto de un diminuto ordenador que el chico puede programar para planificar los movimientos que desea que realice. Su memoria le permite llevar a cabo hasta 16 pasos para deambular por toda la casa. El Big Trak es sencillamente un juguete para aprender a programar, mientras se juega.

FUTBOL DE MATTEL PARA CAMPEONES



Mattel Electronics ha creado un sofisticado y muy entretenido aparato para jugar al fútbol. Es pequeño, manuable y con una gran variedad de posibilidades. Puedes defenderte con cuatro defensas, además del portero, y atacar concinco delanteros. Estos pueden pasarse la pelota según las necesidades del partido y driblar al contrario, pero éste puede interceptar la pelota y contraatacar peligrosamente. Viene para los jugadores y es un gol de medio campo.

GRAN CONCURSO SUPERJUEGOS

GANADORES DE 15 ESTRATEGOS ELECTRONICOS

Entre las numerosas cartas recibidas con la respuesta correcta hemos sorteado a los ganadores de nuestro primer Gran concurso. Ellos recibirán un estratego electrónico "The generals" en su propio domicilio.

DANIEL SOTO VILLANUEVA – Barcelona
MARICARMEN VALVERDE ROJAS – Madrid
FRANCISCO PEÑAFIEL – Madrid
JACINTO ZURRO SANCHEZ – Madrid
MIGUEL DE GUZMAN – Estación del Espinar (Segovia)
ANDRES MOREY NAVARRO – Valencia
FRANCESC CASTELLAN SAN ROMAN – Barcelona
JOSE LUIS ALCARAZ CORRAL – Barcelona
VICTOR SANTIAGO FERNANDEZ – Hospitalet (Barcelona)
ALBERTO QUIJADA – Barcelona
PEDRO MERINERO RODRIGUEZ – Sevilla
MANUEL SANCHEZ PEREZ – Valencia
JUAN TORRADO SOLARI – Valencia
IGNACIO GURUCETA CALVO – Bilbao
RAMON NAVARRO OLAVARRIA – Bilbao

Viene de la pág. 16

¿QUIEN FUE JACK, EL DESTRIPADOR?

El inspector de Scotland Yard basándose en ciertas evidencias prefirió hablar con el Ministro de la Reina.

–Señor Ministro –dijo el inspector con la voz levemente temblorosa– tengo indicios notables para relacionar a Jack, el destripador con el príncipe Albert Victor...

–¡Cuidado con lo que dice señor inspector! –vociferó el Ministro– ¡Está hablando de un miembro de la familia real!

El inspector se hundió un poco más en el sillón al tiempo que el otro se erguía con el rostro encendido de ira y scotch.

–Con el debido respeto, señor Ministro, el duque de Clarence es conocido en Buckingham por su crueldad y sus depravaciones. La familia real apenas si puede ocultar su locura. Además ha dado la casualidad de que todos los crimenes han sido cometidos en un barrio de su extravagante predilección, el Whitechapel.

El Ministro de la Reina, con el rostro descompuesto y el dedo firme, le indicó la puerta. El inspector fue trasladado a un pueblo próximo a Liverpool, donde se jubiló en 1914 como agente de calle

Nuestro próximo número

Nuestra redacción ya está preparando un número super entretenido con juegos de tablero, de estrategia, vídeojuegos, programas para ordenadores domésticos y regalos. ¡Muchos regalos!

Para que os vayáis preparando aquí van algunos de los temas de nuestro número 3:

— "Pente", un juego de tablero recién llegado de Canadá y que muy pronto estará en todas las tiendas de España.

— Las cartas españolas tienen muchos juegos maravillosos para disfrutar entre amigos.

— "Ski" es el novedoso y divertido programa que nuestro departamento de Sotfware ha inventado para tu ordenador **Commodore 64.**

— "Defender". Nuestros expertos en máquinas de calle te descubren los secretos de este vídeo para ganar más puntos y jugar más tiempo con ellas.

— JUEGO REGALO: LA GUERRA IRAK-IRAN.

— Cómo preparar tu colección de videojuegos.

— RICK DECKARD, el "blade runner" en otra aventura a través del tiempo en la que te propone diferentes soluciones para que tú decidas.

— Y nuestras popularísimas secciones MONITOR, con todas las novedades y noticias para los que aman el juego, BIT-BIT, con los comentarios de videojuegos y WALKIE TALKIE, para estar en línea directa contigo.

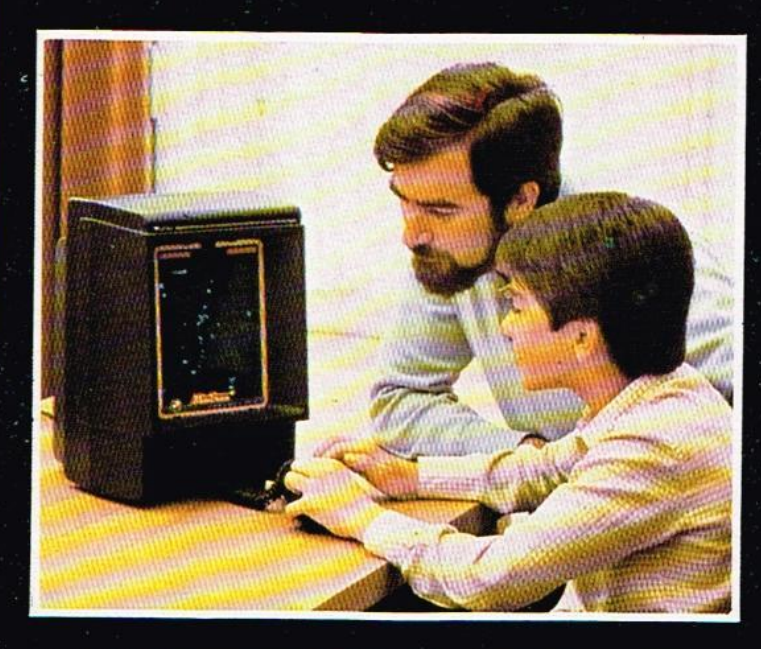
¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!

VECTREX

MB VIDEO

SENSACION 1983

DE MB-VIDEO YA ESTA EN ESPAÑA

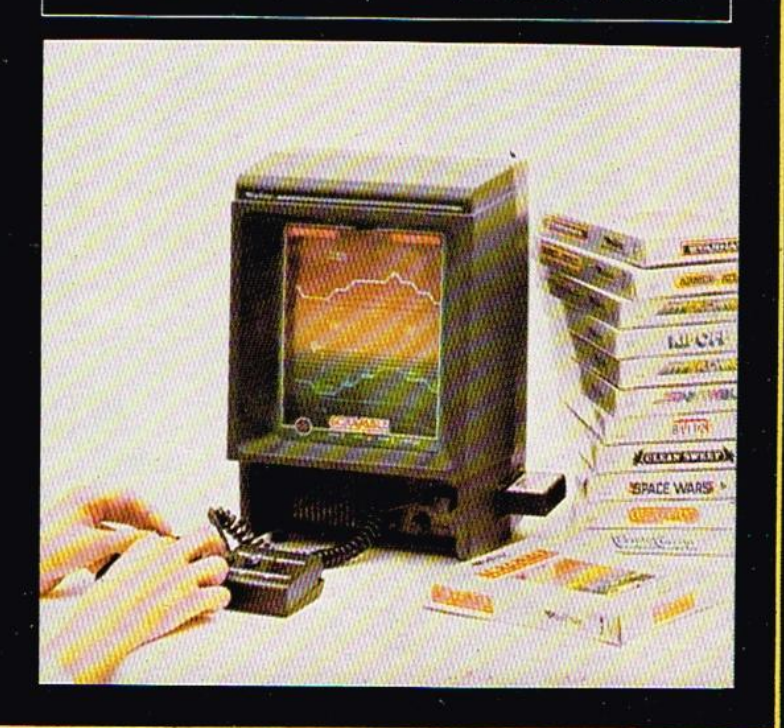


MB VIDEO presenta **VECTREX**, el primer sistema de video juegos recreativos, totalmente autónomo e independiente del televisor.
VECTREX es un descubrimiento apasionante que brinda a la familia, en el hogar, innumerables posibilidades de entretenimiento y diversión.
Sin necesidad de utilizar el televisor, porque **VECTREX** incorpora una pantalla vector de 9'' en diagonal, para que usted pueda disfrutar de la emoción de los juegos recreativos reales, con gráficos más nítidos y sonidos inalcanzables por los sistemas de video juegos convencionales.
VECTREX ofrece una gran maniobrabilidad, gracias a su panel único de mandos que incorpora una palanca autocentrada que le permite un giro de 360°. Este panel de mandos, acoplado a la unidad, va unido a ésta a través de un cable de 1'25 mts. de longitud para dar al jugador una máxima libertad. La unidad también viene dispuesta para que le sea acoplada una segunda consola de mandos. Además, la pantalla vector de 9'' le permite el efecto tridimensional que aumenta el realismo de los juegos.

VECTREX es el único sistema que trae un cassette de juego incorporado: **"Mine Storm"**, un juego dinámico y excitante. **MB** dispone de una amplia gama de video juegos en cassette, porque desarrolla permanentemente nuevas ideas en el campo didáctico y recreativo.
VECTREX, de **MB**, el primer video juego compacto, totalmente independiente del televisor, que trae emoción, placer y satisfacción a casa.

ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL VECTREX	
Altura 365 mm. Ancho 228 mm. Fondo 279 mm. Peso 15 lbs. Voltaje 220 voltios	Fuerza de entrada 30 W Fuerza Audio 1,6 W Tamaño Pantalla 9'' (Diagonal) Tamaño Altavoz 3'' (Redondo)

ESPECIFICACIONES DE "SOLID STATE"	
17 circuitos integrados 8 transistores	30 diodos Microprocesador de 8 bits.



El nuevo sistema de ordenador y de juego

CBS COLECOVISION

Sorprendente realismo audiovisual

El novísimo sistema CBS ColecoVision aporta la máxima calidad gráfica en la pantalla, con un mayor grado de definición y un espectacular y realista tratamiento de los efectos sonoros, sólo comparables en calidad a las pantallas existentes en las salas recreativas (*).

Este avance tecnológico ha sido posible gracias a los potentes microprocesadores que llevan las consolas de juego de CBS ColecoVision. Su microprocesador de 16 K RAM y 32 K ROM tiene más capacidad que el de los otros sistemas de videojuegos que existían con anterioridad y más potencia que la mayoría de los ordenadores personales básicos.

(*) Por esto los videojuegos de CBS ColecoVision son tan desafiantes y divertidos.

Una amplia colección de super juegos

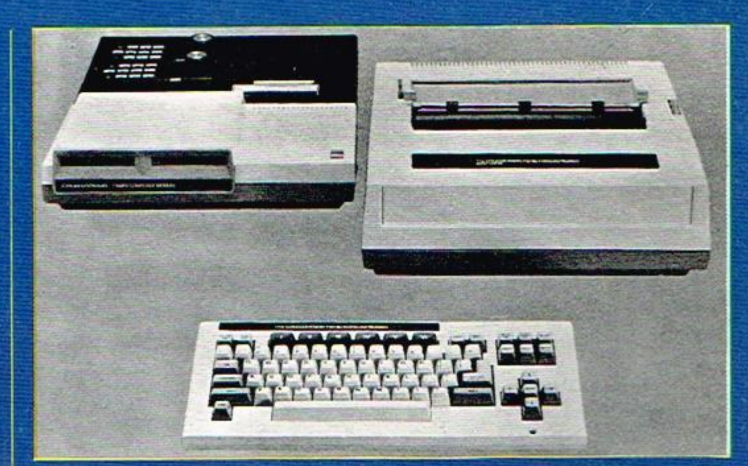
Con CBS ColecoVision usted dispone de una gran variedad de emocionantes cartuchos de videojuegos que han sido previamente experimentados en salones recreativos.

Cada cartucho va provisto de microcircuitos muy perfeccionados, de gran memoria, y una vez conectado a la consola CBS ColecoVision, dotada de un auténtico ordenador, producen un realismo y un reto a sus reflejos que harán de usted un experto en juegos electrónicos.

Para aprovechar un juego al máximo, usted cuenta con mandos rápidos, sensibles y fáciles de manejar. La consola CBS ColecoVision lleva dos mandos que controlan 8 direcciones de movimientos y 2 pulsadores independientes para abrir fuego, además de 12 teclas digitales para seleccionar número de jugadores y grado de dificultad de cada juego.

Capacidad de expansión en el futuro

Cuando usted adquiere la consola CBS ColecoVision, ya tiene la base de un completo sistema modular de grandes prestaciones que crecen con el tiempo. Porque la consola contiene el "interface" que le permite desarrollar futuras actividades. En estos momentos, ya existen disponibles dos módulos de expansión para juegos y un tercer módulo que completa el ordenador familiar que pronto llegará a Europa.



El Módulo de Expansión n.º 1, llamado "Convertidor", le permite jugar en la consola CBS ColecoVision con todos los cartuchos sistema Atari 2600. Con este módulo usted tendrá acceso a una amplia gama de videojuegos.

El Módulo de Expansión n.º 2 es una unidad de conducción compuesta por volante, tablero de instrumentos y un pedal acelerador. Este módulo permite jugar con los apasionantes cartuchos de carreras de CBS ColecoVision. (Con el módulo se entrega el desafiante cartucho "Turbo").

El Módulo de Expansión n.º 3 está compuesto de expansión de memoria, con lo que el ordenador alcanza 80 K RAM (ampliables a 144 K RAM), impresora de alta calidad con programa proceso de textos incluido y teclado profesional, que le convierte en un ordenador completo, potente y fácil.

Estos módulos de expansión conforman un completo sistema diseñado por CBS Electronics que supone la mejor introducción en el mundo del ordenador a la vez que un entretenimiento al más elevado nivel.